

Thomas Sing



THE KEY

HABA

Raub in der Cliffrock Villa

Detektywistyczna gra
kryminalna dla 1-4 bystrych
śledczych w wieku od 8 lat.

LEVEL STARTER

HABA[®]

TLA10-1083 1720

Drodzy śledczy!

Pragniemy Was poinformować o aktualnym stanie śledztwa:

Na wystawie sztuki w słynnej Willi Cliffrock doszło do serii napadów rabunkowych. Podczas awarii systemu alarmowego aż trzech sprawców dokonało kradzieży cennych obiektów z wystawy. Sprawców zaskoczyła jednak zła pogoda, dlatego udało ich się pojąć podczas nieudanej ucieczki. Zabezpieczono również skradzione przedmioty.

Mimo licznych zeznań świadków i przeprowadzenia wielu badań laboratoryjnych policji nie udało się jak dotąd udowodnić rabunku żadnemu ze sprawców. Aby można ich było skazać, należy najpierw ustalić, który sprawca o której godzinie i który przedmiot skradł z wystawy oraz w jaki sposób chciał następnie uciec. Dopiero gdy to ustalimy, sprawców będzie można posadzić za kratki.

Liczymy na Wasze doskonałe kompetencje śledcze i Waszą pomoc w analizie wskazówek i ostatecznym wyjaśnieniu sprawy.

Dziękujemy za pomoc!

MATERIAŁY DO GRY



4 zasłony z aktówek



4 akta śledztwa



1 tablica z rozwiązaniami



4-pisaki z gąbeczką



9 drewnianych kluczy

140 kart:

72 zeznania świadków



68 kart laboratoryjnych



20 kart z odciskami palców



24 karty z kamerą monitoringu



24 karty ze znaleziskami

PRZEBIEG GRY

- ◆ Każdy śledczy bierze jedną zasłonę z aktówki 1, składa ją w sposób pokazany na obrazku i ustawia przed sobą.
- ◆ Oprócz tego każdy śledczy bierze jeden pisak 2 i akta śledztwa 3.
- ◆ Potasujcie wszystkie karty 4 i połóżcie je kolorowym kodem do góry na środku stołu. Karty mogą na siebie zachodzić. Wszyscy gracze muszą mieć do nich dobry dostęp.
- ◆ Tablicę z rozwiązaniami na razie zostawcie w pudełku i jej nie oglądajcie. Będzie wam potrzebna dopiero na końcu gry.
- ◆ Wybierzcie wspólnie jeden klucz 5 i połóżcie go na środku stołu pomiędzy kartami. Kolor klucza informuje, który konkretnie wariant sprawy będzie tematem tej rundy.






Niepotrzebne materiały odłóżcie z powrotem do pudełka.

Postarajcie się szybko i prawidłowo skojarzyć ze sobą zeznania świadków oraz wyniki badań laboratoryjnych, aby dokładnie wyjaśnić sprawę. Wygrywa gracz, który szybko poda prawidłowy szyfr i będzie do tego potrzebował jak najmniej wskazówek.

Dodatkowe informacje:

Aktualny stan wiedzy:

Kiedy:

- Pierwsza kradzież miała miejsce o **godz. 13:00**. **1** 
- Wywołany przez nią tumult w salach wystawowych został wykorzystany do kolejnego rabunku o **godz. 14:00**. **2** 
- Ostatnia kradzież miała miejsce o **godz. 16:00**, kiedy wszyscy śledczy byli zajęci analizowaniem poprzednich przestępstw. **3** 

Kto: Zatrzymano trzy osoby:



Nick Rizzo, lat 17 – zabiera bogatym i wkłada do własnej kieszeni. Specjalizuje się w atakach hakerskich na systemy zabezpieczeń i stosuje wyrafinowane sztuczki polegające na zmianie tożsamości.

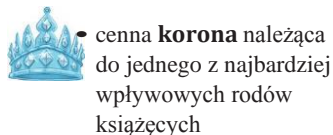
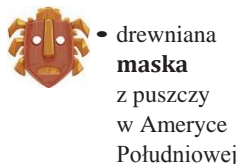


Rob Gonzales Ortega, lat 45 – cwaniak ze skłonnością do przestępczości zorganizowanej. Już wielokrotnie wpadał w sieci policji, jednak dzięki starym bandyckim trikom zawsze udawało mu się uwolnić.

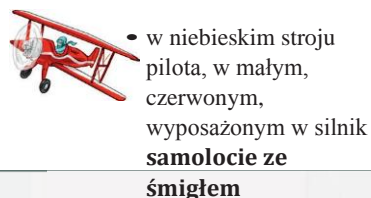


Greta Sable, lat 77 – pozbawiona skrupułów mistrzyni w złodziejskim fachu, kuta na cztery nogi. Jeszcze nigdy nic jej nie udowodniono, ponieważ jej machinacje są zawsze doskonale przygotowane.

Co: Obiekty skradzione z wystawy:



Jak: Sprawcy uciekli na różne sposoby:



Ze względu na złą pogodę wszyscy trzej złodzieje musieli kontynuować ucieczkę pieszo. Wówczas zostali pojmani przez policję.

Mimo tych wszystkich informacji wciąż poruszamy się po omacku! Jako śledczy macie do dyspozycji wiele różnych źródeł, aby wyjaśnić zjawiska w Willi Cliffrock. Przesłuchano świadków i ich **zeznania** zostały udokumentowane i skategoryzowane na kartach. Laboratorium sądowe również odkryło pomocne poszlaki na temat sprawców i zamieściło je na **kartach laboratoryjnych**. Oprócz odcisków palców przedstawiają one również przedmioty znalezione na drogach ucieczki oraz zapisy z kamer na wystawie.

Zeznania świadków

Karty laboratoryjne

Wartość kart

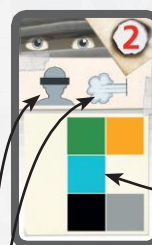
Zeznania świadków mają 2 lub 3 punkty śledztwa.

Karty laboratoryjne mają 1 lub 4 punkty śledztwa.

Im większa wartość, tym bardziej pomocna wskazówka, zwłaszcza na początku śledztwa.

Kolorowy kod

Indywidualny kolorowy kod na każdej karcie pokazuje, dla których wariantów sprawy przydatna jest dana karta. Możecie wziąć tylko te karty, które przedstawiają kwadracik pasujący do koloru klucza wybranego na początku gry! Wszystkie inne karty doprowadzą was do błędnego wyniku śledztwa.



Symbole kategorii

Na każdej karcie dwa symbole pokazują, o jakim aspekcie sprawy informuje ta karta. Karta na ilustracji informuje o sprawcy i sposobie ucieczki.



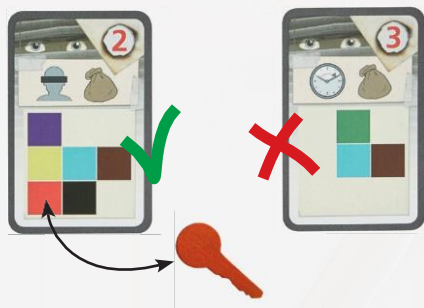
Istnieją 3 rodzaje **kart laboratoryjnych**: odcisk palca **1** ujawnia coś o sprawcy i tupie, kamera monitoringu **2** o sprawcy i godzinie przestępstwa, a znalezione **3** o sprawcy i ucieczce.

Aby wykorzystać karty podczas gry, musicie porównać wskazówki z informacjami w aktach śledztwa lub waszej aktówce i wyciągnąć prawidłowe wnioski.

PRZEBIEG GRY

1. Prowadzenie śledztwa

Nie ma określonej kolejności ruchów, wszyscy gracze prowadzą śledztwo **w tym samym czasie**. Na komendę „Zaczynamy śledztwo!” wszyscy gracze **równocześnie** biorą karty ze środka stołu. Sam(a) decydujesz, którą kartę wyciągnąć i obejrzeć. Potem **musisz** ją wziąć. Karty o większej wartości dostarczają wprawdzie konkretnych wskazówek, lecz na końcu gry jest za nie więcej punktów ujemnych.



Ważna informacja!

Możesz wziąć tylko te karty, których kolorowy kod zawiera kolor wybranego klucza! Pozostałe karty to bezużyteczne zeznania świadków lub błędne wyniki badań, które mogłyby wprowadzić cię w błąd.



Oprócz tego w przebiegu śledztwa musisz zwracać uwagę na symbole na kartach.

W której kategorii brakuje ci wskazówek? Nie wiesz na przykład, który przedmiot został skradziony o której godzinie? W takim razie poszukaj kart z symbolami „godzina” i „łup”.

Gdy już wyciągniesz kartę, weźmiesz ją i przeanalizujesz informacje (zob. **Analiza informacji**), od razu możesz wyciągnąć kolejną wybraną przez siebie kartę ze środka stołu. Kart, które wzięłeś(-aś), nie możesz odłożyć z powrotem. Może się więc zdarzyć, że uzyskasz informację, którą już masz. Taki pech może się przytrafić każdemu śledczemu.

Wszystkie karty, które wyciągniesz, kładziesz w niewidocznym dla innych miejscu za swoją zasłoną z aktówki. Możesz się im przyglądać i po nie sięgać.

Wnioski ze swojego osobistego śledztwa dokumentujesz pisakiem w swojej aktówce.

Wykorzystaj do tego miejsce na dole zasłony. Wyniki, które możesz wykluczyć, zaznacz znakiem X. Wyniki, co do których nie masz pewności, czy stanowią rozwiązanie, możesz wziąć w kółko.

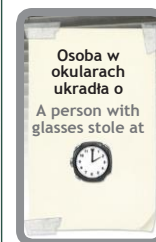
Jeśli na przykład z całą pewnością udało ci się ustalić sprawcę kradzieży o godz. 13:00, możesz wykluczyć tę osobę i ją skreślić przy obu pozostałych godzinach.

W ten sposób przy pomocy zeznań świadków i badań z laboratorium możesz wykluczać coraz więcej opcji, aż jednoznacznie wyjaśnisz wszystkie trzy kradzieże. Pozostanie zatem jedna jedyna kombinacja sprawcy, łupu i drogi ucieczki dla każdej godziny popełnienia przestępstwa.

Analiza informacji:

Jeśli wybierzesz(-aś) kartę z **zeznaniem świadka**, możesz spróbować wykorzystać to zeznanie bezpośrednio na swojej tablicy śledztwa. Czasami karta ta przydaje się dopiero później i najpierw potrzebujesz innych wskazówek, aby móc coś wykluczyć.

Przykładowe zeznanie świadka:



Rob Gonzales Ortega może zostać skreślony o godz. 14:00 przy kradzieży nr 2, ponieważ nie nosi okularów i dlatego nie mógł być sprawcą o tej godzinie. Musiał więc dokonać kradzieży o godz. 13:00 lub 16:00.



Jeśli wybierzesz(-aś) kartę z **wynikiem z laboratorium**, weź do rąk akta śledztwa i spróbuj odpowiednio przeanalizować wskazówki.



- ▶ Ustal, kto o podanej godzinie został zarejestrowany przez uszkodzoną kamerę monitoringu **1** i **w** związku z tym dokonał kradzieży (akta str. 1).
- ▶ Sprawdź, do kogo należy odcisk palca **2** **zn**aleziony na łupie przedstawionym na ilustracji (akta str. 2).
- ▶ Sprawdź, do kogo pierwotnie należało zabezpieczone **z**naleźisko **3** zgubione przy samolocie pokazanym na ilustracji. Torby sprawców zostały prześwietlone przy wejściu do willi przez kontrolę bezpieczeństwa (akta str. 3).

2. Zamknięcie sprawy

Gdy sprawdzisz tyle zeznań świadków i wyników badań z laboratorium, że na twojej tablicy śledztwa zostanie tylko 9 pól (po 3 **różnych(-e)** sprawców, łupy i drogi ucieczki) – nieskreślonych lub ew. wziętych w kółko – zamykasz sprawę.

Jesteś najszybszym śledczym i zabierasz klucz ze środka stołu.

Teraz już tylko pozostali gracze mogą wyciągać kolejne karty, aby również wyjaśnić i zamknąć sprawę. Gdyż niekoniecznie wygrywa najszybszy, lecz najbardziej efektywny śledczy.

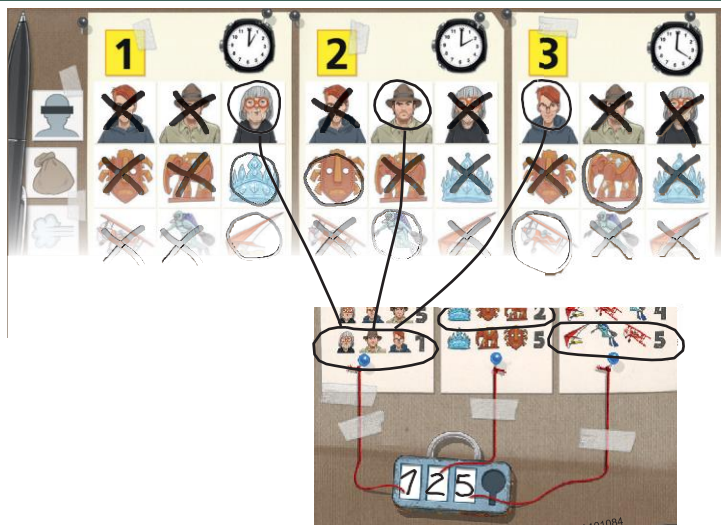
3. Generowanie kodu numerycznego

Kolejność (od lewej do prawej) ustalonych sprawców daje jedną liczbę rozwiązania, którą możesz odczytać na lewym skrzydle swojej aktówki.

Przykład: **Greta Sable, Rob Gonzales Ortega, Nick Rizzo** = 1. Wpisz tę liczbę w pierwszym polu zamka szyfrowego w swojej aktówce. W ten sam sposób postępujesz z dwoma kolejnymi rzędami dotyczącymi łupu i ucieczki.

Na końcu powstanie kod numeryczny składający się z 3 liczb stojących obok siebie.

Przykład:



4. Uwięzienie sprawców

Gdy wszyscy gracze wygenerują kod numeryczny, sprawdźcie wyniki śledztwa:

Wymijcie tablicę z rozwiązaniami z pudełka i połóżcie ją na stole stroną z szarymi zamkami szyfrowymi skierowaną do góry.

Najszybszy śledczy (ten, który wziął klucz), może teraz odszukać zamek z szyfrem, który pokrywa się z ustalonym przez niego kodem numerycznym.

Czy istnieje zamek, na którym widnieje ustalony przez siebie kod?

Nie? Szkoda, twój kod jest nieprawidłowy. Jeśli kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wygenerował inny kod numeryczny, może go teraz sprawdzić itd.

Tak? Ostrożnie włóż swój klucz do odpowiedniego zamka na tablicy. Przekręć tablicę na drugą stronę.

Czy kolor klucza i zamka na odwrocie są takie same?

Nie? Ojej! Musiałeś(-aś) gdzieś popełnić błąd podczas śledztwa i nie bierzesz udziału w klasyfikacji. Jeśli kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) ustalił inny kod numeryczny, może teraz sprawdzić swoje rozwiązanie itd.

Tak? Świetnie! Sprawa została przez ciebie rozwiązana prawidłowo i sprawcy trafili w końcu do więzienia.

Lecz czy jesteś również najbardziej efektywny śledczym?



(Nikt nie ma prawidłowego kodu? Sprawdźcie, czy faktycznie użyliście wyłącznie tych kart, których kolorowy kod zawiera kolor wybranego przez was klucza. Ewentualnie przeanalizujcie nowe zeznania i wyniki z laboratorium. Być może wspólnie znajdziecie rozwiązanie zagadki.)

5. Kto jest mistrzowskim śledczym?

Wszyscy gracze, którzy ustalili prawidłowy kod numeryczny, zostają sprawdzeni pod kątem efektywności. W tym celu każdy gracz zlicza punkty śledztwa ze wszystkich zgromadzonych przez siebie kart.

Uwaga: Czy gracz, który zabrał klucz, ustalił prawidłowy kod numeryczny? Jeśli tak, to w nagrodę może odłożyć jedną ze swoich kart o najmniejszej wartości – nie jest ona uwzględniana w obliczeniach.

Wygrywa gracz z najmniejszą sumą punktów śledztwa. Serdeczne gratulacje – awans już na ciebie czeka!

Pozostali śledczy, którzy przyczynili się do aresztowania sprawców, również zasługują na wielką pochwałę. Gdyż na końcu zwyciężyła sprawiedliwość.

W przypadku remisu wygrywa śledczy, który użył najmniej kart laboratoryjnych. Jeśli w dalszym ciągu panuje remis, wygrywają wszyscy razem.

Jeśli chcecie, możecie sprawdzić swoje indywidualne osiągnięcia również w tabeli punktacji dla wariantu solo.

Przykład:

Ten gracz ma łącznie 19 punktów śledztwa. Wykorzystane przez niego zeznanie świadka za 2 punkty nie będzie brane pod uwagę przy punktacji, ponieważ był najszybszy (wziął klucz) i dlatego może odłożyć tę kartę na bok.



Wskazówki dotyczące następnej partii:

Po każdej skończonej partii wytrzyjcie swoje zasłony z aktówek gąbeczkami przy pisakach, żeby z biegiem czasu farba nie zaschła.

Możecie oczywiście od razu zagrać jeszcze raz: dokładnie potasujcie wszystkie karty i połóżcie je na stole kolorowym kodem do góry. Możecie teraz wybrać inny klucz i zagrać w inny wariant sprawy.

Ważna informacja: Po 9 wariantach sprawy gra nie staje się bezużyteczna. W każdej partii chodzi o to, żeby skojarzyć wskazówki na wyciągniętych kartach, dlatego we wszystkie warianty sprawy można grać dowolną ilość razy. Prawdziwym wyzwaniem jest droga prowadząca do rozwiązania zagadki – ustalona kombinacja liczb jest zaledwie jej wynikiem.

WARIANT SOLO

W wariantcie solo grasz sam(a) o honor najlepszego śledczego. Odpada presja, aby jak najszybciej znaleźć rozwiązanie, oraz przepychanki o najlepsze karty. Zamiast tego trzeba mądrze wybrać karty.

Wariant solo świetnie nadaje się również do zapoznania się z materiałami do gry i tokiem śledztwa.

Przygotowanie i przebieg gry są takie same, jak w wariantcie dla kilku graczy.

Gdy rozwiążesz sprawę, jak zwykle sprawdzasz swój kod za pomocą klucza i tablicy z rozwiązaniami.

Następnie obliczasz swoją efektywność podczas śledztwa. Im mniej punktów śledztwa pokazują wykorzystane przez siebie karty, tym lepiej. W przeciwieństwie do wariantu kilkuosobowego nie możesz odjąć żadnej karty.

> 28 punktów	Niestety nie udało ci się zdać egzaminu na śledczego. Spróbuj jeszcze raz.
26 - 28 punktów	Uff, mało brakowało! Następnym razem musisz być bardziej efektywny(-a).
23 - 25 punktów	Całkiem nieźle, ale z pewnością stać cię na więcej.
19 - 22 punktów	Jesteś dobrym śledczym.
17 - 18 punktów	Bardzo dobrze, masz świetnego nosa!
15 - 16 punktów	Wow, jesteś prawdziwym mistrzem dochodzenia!
13 - 14 punktów	Doskonale, twój szef jest zachwycony, a wszystkie łobuzy drżą przed twoimi umiejętnościami kojarzenia faktów.
10 - 12 punktów	Należysz do najlepszych śledczych jak kraj długi i szeroki. Nikt cię nie oszuka.
≤ 9 punktów	Rewelacja, jesteś najlepszym śledczym na świecie. Sam Sherlock Holmes mógłby się niejednego od ciebie nauczyć.

SKRÓCONA INSTRUKCJA GRY

CEL GRY

Sprytnie kojarząc wskazówki i zeznania świadków, postarajcie się dokładnie wyjaśnić serię napadów rabunkowych w Willi Cliffrock. W tym celu musicie się dowiedzieć, który sprawca o której godzinie i co ukradł, a następnie w jaki sposób uciekł.

Wygrywa śledczy, który jest najefektywniejszy i dzięki znalezieniu właściwego kodu doprowadza do uwięzienia sprawców.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- każdy gracz bierze zasłonę z aktówki, pisak i akta sprawy
- potasujcie wszystkie karty i połóżcie je na środku stołu **stroną z kolorowym kodem** do góry
- tablicę z rozwiązaniami zostawcie w pudełku i nie oglądajcie jej
- wspólnie wybierzcie jeden klucz i również połóżcie go na środku stołu
- niewykorzystane materiały do gry włożcie z powrotem do pudełka

PRZEBIEG GRY

1. Prowadzenie śledztwa:

- ▶ Jednocześnie wyciągnijcie karty ze środka.
- ▶ Uwaga: kolorowy kod musi zawierać kwadracik w kolorze wybranego klucza!
- ▶ Zabrane karty połóżcie za zasłoną.
- ▶ Przeanalizujcie i skojarzcie ze sobą wskazówki i zeznania na kartach, ew. przy pomocy akt śledztwa.
- ▶ Wnioski zaznaczcie na zasłonie z aktówki.

2. Zamknięcie sprawy:

- ▶ Gdy zostanie jedna jedyna kombinacja sprawcy, godziny, łupu i drogi ucieczki: chwyć klucz.
- ▶ Inni gracze mogą dalej prowadzić śledztwo.

3. Generowanie kodu numerycznego:

- ▶ Dla 3 rzędów: sprawca, łup i droga ucieczki odczytajcie po jednej liczbie na lewym skrzydle aktówki.
- ▶ Wpiszcie liczby do zamka szyfrowego w aktówce.

4. Uwięzienie sprawców:

- ▶ Najszybszy śledczy szuka swojego kodu numerycznego na tablicy z rozwiązaniami i wkłada klucz do odpowiedniego zamka.
- ▶ Odwróć tablicę z rozwiązaniami: czy kolory zamka i klucza się zgadzają?
→ Sprawcy trafiają za kraty.
- ▶ Nie ma zamka z kodem numerycznym, kolor na odwrocie nie zgadza się z kolorem klucza lub klucz nie tkwi w zamku?
→ Nieprawidłowy kod numeryczny. Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) może sprawdzić swój wynik.

5. Wyłanianie mistrzowskiego śledczego:

- ▶ Wszyscy gracze z prawidłowym kodem numerycznym podliczają punkty śledztwa na swoich kartach. Gracz z kluczem może odjąć jedną z kart o najmniejszej wartości.
- ▶ Zwycięzca: gracz z najmniejszą liczbą punktów.



Autor: Thomas Sing
Ilustracje: Timo Grubing
Redakcja: Annemarie Wolke

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, nr art. 305543