



Sabotáž v Lucky Llama Land [SK]

Vek: 8 - 99 Počet hráčov: 1-4

Séria: Rodinné hry Kód: 305940

Trvanie hry: 15 min

Séria sabotáží šokovala Lucky Llama Land! Ohrozených bolo niekoľko atrakcií v zábavnom parku. Hráči začínajú svoje vyšetrovanie a kombinujú stopy...

Vyšetrovací tím,

nasledujúce informácie sú všetko, čo máme k súčasnému stavu vyšetrovania. Známy rodinný zábavný park Lucky Llama Land je v šoku. V rozpätí niekoľko dní bola spáchaná sabotáž na viacero atrakcií v oblúbenom zábavnom parku, bezohľadne ohrozujúce životy mnohých návštevníkov.

Traja miestni obyvatelia sú podozriví, že chcú poškodiť dobrú povest' parku. Domové prehliadky odhalili, že údajní sabotéri pravdepodobne všetci využili rovnakú zraniteľnosť zabezpečenia. Prezliekli sa za maskotov parku, tým pádom mali prístup do parku, ako aj do do uzavretých zabezpečených priestorov. Dôkladné prehliadnutie areálu parku odhalilo tri nástroje, ktoré použili na spáchanie zločinu.

Boli prijaté bezpečnostné opatrenia na ochranu návštevníkov a atrakcie sa našťastie podarilo zprovozniť po niekoľkých dňoch od zatvorenia.

Napriek mnohým svedeckým výpovediam a početným laboratórnym výsledkom, polícia zatiaľ nebola schopná definitívne usvedčiť zo sabotáže konkrétneho podozrivého. Najskôr je potrebné zistiť, ktoré nástroje sabotéri použili. Iba vtedy, môžu byť páchatelia obžalovaní, usvedčení a skončiť za mrežami.

Žiadame vás o pomoc a spoliehame sa na vašu intuíciu analyzovať stopy a nezvratne dokázať okolnosti sabotáže.

Ďakujeme za vašu podporu.

Obsah balenia:

Balenie obsahuje 4 rozkladacie kufríky, 4 vyšetrovacie spisy, 1 karta s riešením, 4 fixy s gumou, 9 drevených kľúčov, 1 zrkadlová karta, 140 kariet - 86 svedeckých výpovedí, 54 laboratórných kariet (18 kariet s odtlačkami obuvi, 18 identifikačných kariet, 18 kariet so snímkami).

Zostavenie hry:

Pred prvou hrou odstráňte zo zrkadlovej karty ochranný film.

- 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, 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 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 variant prípadu budete v tejto hre riešiť.

Všetok nepotrebný herný materiál vráťte do škatule od hry.

Každý vyšetrovateľ sa snaží rýchlo a správne kombinovať 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 indícií.

Ďalšie informácie:

Doteraz je známe:

- Prvá sabotáž se stala v utorok 5. mája.
- Druhá sabotáž sa odohrala o deň neskôr, v stredu 6. mája.
- Posledná sabotáž sa odohrala v piatok 8. mája.

Páchatelia:

Traja zatknutí sú:

- **Gonzo Musone**, 48 rokov - jeho starým ihriskom „Mega Luigi Country, pravidelne otriasajú nepríjemné škandály. Najradšej by sa zbavil všetkej konkurencie, aby ste sa uistili, že má konečne monopol na detské narodeninové oslavy pre miestne rodiny.
- **Olivia Goodwill**, 54 rokov - starostka neďalekého mesta Huddington, je jedným z najprudších kritikov Lucky Llama Land. Ďaleko viac ju zaujíma myšlienka, aby lobisti postavili na pozemku obchodné centrum.
- **Jennifer „Wings of Glory“ Dillington**, 22 rokov-poloprofesionálna akrobatka a chodkyňa na lane, ktorá dostala výpoveď po svojej stáži v parku. Po viacnásobných pokusoch ukradnúť kancelárske potreby jej nakoniec zakázali prístup do parku. Narcistická a urazená snívá o pomste.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom?

Napište nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

Kriminálne nástroje:

V rôznych kútoch parku boli nájdené nasledujúce nástroje:

- Extrémne ostrý lovecký nôž s červenou lakovanou rukoväťou.
- Vysoko nebezpečný paralyzér s integrovanou laserovou rezačkou.
- XL kliešte s červenou gumovou rukoväťou.

Miesto činu:

V nasledujúcich troch dňoch boli sabotované nasledujúce atrakcie:

- Jazda na divokej vode „Mamba Drop“.
- Horská dráha „Canyon Rail“, ktorej slučky sú zdrojom hrdosti parku a je ich vidieť už z diaľky.
- Nárazová jazda autičkami „Danger Mouse“, ktorá ponúka zábavu pre mladých v strede parku.

Našťastie si tento víkend všimli sabotáž skoro a atrakcie boli okamžite zatvorené. Všetky potenciálne katastrofy boli odvrátené.

Napriek všetkým týmto informáciám sme stále úplne v tme! K dispozícii máte množstvo rôznych zdrojov, ktoré vám pomôžu vyriešiť udalosť v Lucky Llama. Svedkovia boli vypočutí a ich svedecké výpovede zdokumentované na kartách, ktoré boli zaradené do kategórií. Forenzné laboratórium tiež prinieslo rôzne užitočné indície o páchateloch a zdokumentovalo ich na laboratórnych kartách.

Výpovede svedkov

Hodnota karty: Výpovede svedkov majú 2 alebo 3 vyšetrovacie body.

Laboratórne karty

Hodnota karty: Laboratórne karty majú 4 vyšetrovacie body.

Čím vyššia je hodnota karty, tým je nápomocnejšia, najmä na začiatku vyšetovania.

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

Ikony: Každá karta zobrazuje 2 ikony, ktoré označujú o akých aspektoch prípadu má táto karta informácie. Napr. karta obsahuje informácie o páchatelovi a použitom nástroji.

3 typy laboratórnych kariet:

Karta s odtlačkami obuvi niečo prezrádza o páchatelovi a mieste činu.

Karta s identifikáciou niečo prezrádza o páchatelovi a dňu zločinu.

Karta so snímkami niečo prezrádza o použitom nástroji a mieste činu.

Karty musíte porovnať s indíciami a informáciami vo vyšetrovacom spise alebo vo vašom kufríku a dospieť k správnym záverom.

Priebeh hry:

1. Vyšetovanie

V hre nie je určené poradie, v ktorom sa hrá; všetci hráči hrajú súčasne. Na povel „Začať vyšetovanie!“ 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 indície, 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 neúžitočné výpovede svedkov alebo nesprávne nálezy, ktoré by vás uviedli do omylu. Ak si všimnete, že ste si vzali nesprávnu kartu, môžete pokračovať vo vyšetovaní a nepoužiť ju, ale na konci hry sa bude počítať ako použitá karta.

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

V ktorej kategórii vám stále chýbajú indície? Napríklad si stále nie ste istí ktorá atrakcia bola sabotovaná v ktorý deň? Potom vyhľadajte karty so symbolmi dňa a miesta činu.

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 vracať späť. Je možné, že získate informáciu, ktorú už poznáte. To sa môže stať každému vyšetovateľovi.

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 vyšetovania 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.

Ak ste napríklad určili, že páchatel spáchal sabotáž 5. mája, môžete túto osobu vylúčiť v ďalších dvoch dňoch a preškrtnúť ich.

Týmto spôsobom vám výpovede svedkov a laboratórne výsledky umožňujú vylúčiť stále viac možností, pokiaľ neobjasníte všetky tri sabotáže. Nakoniec zostane iba jedna kombinácia páchatela, nástroja a atrakcie.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

Vyhodnotenie informácií:

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

Príklad výpovede svedkov:

Na tejto snímke je vidieť paralyzér a maskovaný páchateľ. V pozadí vyššie môžete vľavo vidieť ruské koleso a nápis mesto duchov vpravo. Pri porovnaní s mapou parku sa ukazuje, že existuje iba jeden bod z ktorého je možné vyfotiť ruské koleso a nápis mesto duchov z tejto perspektívy. To znamená, že paralyzér bol použitý na sabotáž horskej dráhy.

2. Uzatvorenie prípadu

Hneď ako preskúmate dostatočné množstvo výpovedí svedkov a laboratórnych výsledkov, takže na vašej vyšetrovacej karte zostáva len 9 voľných alebo zakrúžkovaných políčok (3 rôzni páchatelia, nástroje a miesta činu), môžete prípad uzavrieť. Pokiaľ ste najrýchlejším vyšetrovateľom a ukončili ste vyšetrovanie ako prvý, vezmite si kľúč zo stredy 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 páchateľov udáva číslo riešenia, ktoré si môžete prečítať na ľavej strane kufříka. Zadájte toto číslo do prvého políčka kombinačnej zámky na kufříku.

Napr. Gonzo, Jennifer, Olivia = 2. Zadájte toto číslo do prvého políčka kombinovaného zámku na kufříku. Toto isté sa urobte pri nástrojoch a miestach činu. Nakoniec sa vytvorí číselný kód, ktorý sa skladá z 3 číslíc.

4. Zatknutie páchateľov

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! 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 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!

Aj 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 najrýchlejším vyšetrovateľom (vzal si kľúč) a môže preto túto kartu odložiť.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

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 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, ktoré ste použili, tým lepšie. Na rozdiel od variantu pre viac hráčov neodkladáte žiadnu kartu.

- >34 Bohužiaľ, vyšetrovacou skúškou si neprešiel. Skús to ešte raz.
- 32 – 34 To bolo tesné! Nabudúce sa lepšie sústreď na výber kariet.
- 29 – 31 To nie je zlé, ale vieš to určite ešte lepšie.
- 26 – 28 Si dobrý vyšetrovateľ!
- 23 – 25 Veľmi dobre, si chytrý detektív!
- 20 – 22 Wow, si skutočný majster vyšetrovateľ!
- 18 – 19 Skvelé, tvoj šéf je nadšený a všetci zločinci sa boja tvojich vyšetrovacích schopností.
- 15 – 17 Si jeden z najlepších vyšetrovateľov široko-ďaleko. Nikto ťa neoklame.
- <14 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 stôp a výpovedí svedkov sa pokúšate vyšetriť sériu sabotáží v Lucky Lama Land. Musíte zistiť, ktorý páchatel spáchal sabotáž, v akom čase, kde, akým nástrojom. Víťazi hráč, ktorý postupuje najefektívnejšie a kto dostane páchatela za mreže vďaka správne kódu riešenia.

Príprava hry

- Každý hráč si vezme jeden kufřík, jednu fixku a jednu vyšetrovaciu zložku.
- Zamiešajte všetky karty a rozložte ich doprostred stola farebným kódom nahor.
- Kartu s riešením nechajte v škatuli a neďívajte 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. Vyšetrenie

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

2. Uzatvorenie prípadu

- Pokiaľ zostáva iba jedna kombinácia páchatela, nástroja a miesta činu, 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 páchatelov, nástrojov a miesta činu.
- Zadajte čísla do zámky v kufříku.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

4. Zatknutie páchatel'ov

- 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.
- Hráč s najnižším počtom vyšetrovacích bodov víťazí.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



Sabotáž v Lucky Llama Land [CZ]

Věk: 8 - 99

Počet hráčů: 1-4

Série: Rodinné hry Kód: 305940

Trvání hry: 15 min

Série sabotáží šokovala Lucky Llama Land! Ohrožených bylo několik atrakcí v zábavním parku. Hráči začínají své vyšetřování a kombinují stopy ...

Vyšetřovací týme,

následující informace jsou všechno, co máme k současnému stavu vyšetřování. Známy rodinný zábavní park Lucky Llama Land je v šoku. V rozpětí několik dní byla spáchána sabotáž na několik atrakcí v oblíbeném zábavním parku, bezohledně ohrožující životy mnoha návštěvníků.

Tři místní obyvatelé jsou podezřelí, že chtěli poškodit dobrou pověst parku. Domovní prohlídky odhalily, že údajní sabotéři pravděpodobně všichni využili stejnou zranitelnost zabezpečení. Převlékli se za maskoty parku, tím pádem měli přístup do parku, jakož i do do uzavřených bezpečnostních prostorů.

Důkladné prohledání areálu parku odhalilo tři nástroje, které použili na zločin.

Byla přijata bezpečnostní opatření na ochranu návštěvníků a atrakce se naštěstí podařilo zprovoznit po několika dnech od zavření.

Navzdory mnohým svědeckým výpovědím a četným laboratorním výsledkům, policie zatím nebyla schopna definitivně usvědčit ze sabotáže konkrétního podezřelého. Nejdříve je třeba zjistit, které nástroje sabotéři použili. Pouze tehdy, mohou být pachatelé obžalováni, usvědčeni a skončit za mřížemi.

Žádáme vás o pomoc a spoléháme se na vaši intuici analyzovat stopy a nezvratně dokázat okolnosti sabotáže.

Děkujeme za vaši podporu.

Obsah balení:

Balení obsahuje 4 skládací kufříky, 4 vyšetřovací spisy, 1 kartu s řešením, 4 fixy s gumou, 9 dřevěných klíčů, 1 zrcadlovou kartu, 140 karet - 86 svědeckých výpovědí, 54 laboratorních karet (18 karet s otisky obuvi, 18 identifikačních karet, 18 karet se snímků).

Sestavení hry:

Před první hrou odstraňte ze zrcadlové karty ochranný film.

- 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 jednu fixku (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 krabičce a neděvejte 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.

Veškerý nepotřebný herní materiál vraťte do krabice.

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 na to co nejméně indicií.

Další informace:

Dosud je známo:

- První sabotáž se stala v úterý 5. května.
- Druhá sabotáž se odehrála o den později, ve středu 6. května.
- Poslední sabotáž se odehrála v pátek 8. května.

Pachatelé:

Tři zatčení jsou:

- **Gonzo Muso**, 48 let - jeho starým hříštvem "Mega Luigi Country, pravidelně otrásají nepříjemné skandály. Nejráději by se zbavil veškeré konkurence, abyste se ujistil, že má konečně monopol na dětské narozeninové oslavy pro místní rodiny.
- **Olivia Goodwill**, 54 let - starostka nedalekého města Huddington, je jedním z nejprudších kritiků Lucky Llama Land. Daleko více ji zajímá myšlenka, aby lobbisté postavili na pozemku obchodní centrum.
- **Jennifer "Wings of Glory" Dillington**, 22 let-poloprofesionální akrobatka a chodkyně na laně, která dostala výpověď po své stáži v parku. Po vícenásobných pokusech ukrást kancelářské potřeby jí nakonec zakázali přístup do parku. Narcistická a uražená sní o pomstě.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem?

Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.

Kriminální nástroje:

V různých koutech parku byly nalezeny následující nástroje:

- Extrémně ostrý lovecký nůž s červenou lakovanou rukojetí.
- Vysoce nebezpečný paralyzér s integrovanou laserovou řezačkou.
- XL kleště s červenou gumovou rukojetí.

Místo činu:

V následujících třech dnech byly sabotovány následující atrakce:

- Jízda na divoké vodě "Mamba Drop".
- Horská dráha "Canyon Rail", jejíž smyčky jsou zdrojem hrdosti parku a je jich vidět už z dálky.
- Nárazová jízda autíčky "Danger Mouse", která nabízí zábavu pro mladé uprostřed parku.

Naštěstí si tento víkend všimli sabotáže brzo a atrakce byly okamžitě uzavřeny. Všechny potenciální katastrofy byly odvráceny.

Navzdory všem těmto informacím jsme stále úplně ve tmě! K dispozici máte množství různých zdrojů, které vám pomohou vyřešit události v Lucky Llama. Svědci byli vyslechnuti a jejich svědecké výpovědi zdokumentované na kartách, které byly zařazeny do kategorií. Forenzní laboratoř také přinesla různé užitečné indicie o pachatelích a doložila je na laboratorních kartách.

Výpovědi svědků

Hodnota karty: Výpovědi svědků mají 2 nebo 3 vyšetřovací body.

Laboratorní karty

Hodnota karty: Laboratorní karty mají 4 vyšetřovací body.

Čím vyšší je hodnota karty, tím je nápomocnější, zejména na začátku vyšetřování.

Barevný kód: barevný kód na každé kartě ukazuje pro jaké případy bude karta užitečná. Můžete si vybrat ty pouze karty, na kterých je zobrazeno políčko odpovídající barvě klíče, který jste si vybrali na začátku hry! Jakákoliv jiná karta povede k nesprávnému výsledku vyšetřování.

Ikony: Každá karta zobrazuje 2 ikony, které označují o jakých aspektech případu má tato karta informace. Např. karta obsahuje informace o pachateli a použitém nástroji.

3 typy laboratorních karet:

Karta s otisky obuvi něco prozrazuje o pachateli a místě činu.

Karta s identifikací něco prozrazuje o pachateli a dni zločinu.

Karta se snímky něco prozrazuje o použitém nástroji a místě činu.

Karty musíte porovnat s indiciemi a informacemi ve vyšetřovacím spise nebo ve vašem kuffíku a dospět ke správným závěrům.

Průběh hry:

1. Vyšetřování

Ve hře není určeno pořadí, ve kterém se hraje; všichni hráči hrají současně. Na povel "Začít 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 indicie, ale na konci hry za ně získáte 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. Pokud si všimnete, že jste si vzali nesprávnou kartu, můžete pokračovat ve vyšetřování a nepoužít ji, ale na konci hry se bude počítat jako použita karta.

Během vyšetřování byste měli také věnovat pozornost ikonám na kartách.

V které kategorii vám stále chybí indicie? Například si stále nejste jisti která atrakce byla sabotována který den? Potom vyhledejte karty se symboly dne a místa činu.

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 dle svého výběru. Karty, které jste si vybrali, nesmíte vracet zpět. Je možné, že získáte informaci, kterou již znáte. To se může stát každému vyšetřovateli.

Všechny karty, které jste si vzali, pokládejte do vašeho osobního kuffíku tak, aby je ostatní hráči neviděli. Můžete se na ně opakovaně dívat.

Výsledky svého osobního vyšetřování označujte v kuffíku pomocí fixy. K tomu použijte spodní část kuffíku. Výsledky, které můžete vyloučit, jsou označeny "X". Můžete také zakroužkovat všechny výsledky, o kterých jste si jisti, že jsou součástí řešení.

Pokud jste například určili, že pachatel spáchal sabotáž 5. května, můžete tuto osobu vyloučit v dalších dvou dnech a přeškrtnout jejich.

Tímto způsobem vám výpovědi svědků a laboratorní výsledky umožňují vyloučit stále více možností, dokud objasníte všechny tři sabotáže. Nakonec zůstane pouze jedna kombinace pachatele, nástroje a atrakce.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.

Vyhodnocení informací:

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

Příklad výpovědi svědků:

Na tomto snímku je vidět paralyzér a maskovaný pachatel. V pozadí výše můžete vlevo vidět ruské kolo a nápis město duchů vpravo. Při porovnání s mapou parku se ukazuje, že existuje pouze jeden bod ze kterého je možné vyfotit ruské kolo a nápis město duchů z této perspektivy. To znamená, že paralyzér byl použit na sabotáž horské dráhy.

2. Uzavření případu

Jakmile prozkoumáte dostatečné množství výpovědí svědků a laboratorních výsledků, takže na vaší vyšetřovací kartě zbývá jen 9 volných nebo zakroužkovaných políček (3 různí pachatelé, nástroje a místa činu), můžete případ uzavřít. Pokud jste nejrychlejším vyšetřovatelem a ukončili 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 neefektivnější.

3. Vytvoření číselného kódu

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

Např. Gonzo, Jennifer, Olivia = 2. Zadejte toto číslo do prvního políčka kombinovaného zámku na kuffíku. Totéž udělejte při nástrojích a místech 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 zámku s číslem, které odpovídá číselnému kódu, který objevil.

Je tu zámek, která 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 neefektivnějším vyšetřovatelem?

Nikdo nemá správný kód?

Zkontrolujte, zda jste použili pouze karty, na kterých je zobrazen barevný kód, který odpovídá zvolenému klíči. Možná budete muset použít nové výpovědi svědků a laboratorní výsledky. Případně se můžete pokusit najít řešení společně.

5. Kdo je nejlepším vyšetřovatelem?

Všichni hráči, kteří objevili správný číselný kód, zkontrolují, kdo z nich byl neefektivnějším vyšetřovatelem. Každý hráč si spočítá vyšetřovací body na zadní straně karet, které shromáždil během hry.

Poznámka: Našel 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.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.

Příklad: Tento hráč má celkem 19 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 budoucí hru: Po každé hře smažte vše, co jste zaznamenali do svých kuffíků, pomocí gumy na fixe, aby barvy časem na destičkách nezachly. Pak můžete ihned znovu hrát! Zamíchejte karty a rozložte jejich doprostřed stolu, barevným kódem nahoru. Můžete si nyní zvolit jinou barvu klíče a hrát novou variantu případu.

Poznámka: I když si zahrajete všech 9 barevných variant, neznamená to, že hru už 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. Namísto toho se snažte chytře vybírat karty. Individuální varianta je také vhodná k 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. Potom 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.

- >34 Bohužel, vyšetřovací zkouškou si neprošel. Zkus to ještě jednou.
- 32 – 34 To bylo těsné! Příště se lépe soustřed' na výběr karet.
- 29 – 31 To není špatné, ale umíš to určitě ještě lépe.
- 26 – 28 Si dobrý vyšetřovatel!
- 23 – 25 Velmi dobře, jsi chytrý detektiv!
- 20 – 22 Wow, si skutečný mistr vyšetřovatel!
- 18 – 19 Skvělé, tvůj šéf je nadšený a všichni zločinci se bojí tvých vyšetřovacích schopností.
- 15 – 17 Si jeden z nejlepších vyšetřovatelů široko daleko. Nikdo tě neoklame.
- <14 Wow! Si 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 sabotáží v Lucky Lama Land. Musíte zjistit, který pachatel spáchal sabotáž, v jakém čase, kde, jakým nástrojem. Vítězí hráč, který postupuje neefektivněji a kdo dostane pachatele za mříže díky správnému kódu řešení.

Příprava hry

- Každý hráč si vezme jeden kuffík, jednu fixu a jednu vyšetřovací složku.
- Zamíchejte všechny karty a rozložte je doprostřed stolu barevným kódem nahoru.
- Kartu s řešením nechte v krabičce a nedívejte se na ni.
- Vyberte si klíč a položte ho doprostřed stolu, aby na něj každý hráč dosáhl.
- Veškerý 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!
- Poskládejte si karty před svůj kuffík.
- Vyhodnocujte a kombinujte stopy a výpovědi svědků uvedené na kartách, používejte vyšetřovací složku, pokud je to nutné.
- Zaznamenávejte si svá zjištění do vašeho osobního kuffíku.

2. Uzavření případu

- Pokud zbývá pouze jedna kombinace pachatele, nástroje a místa činu, můžete si vzít klíč.
- Ostatní hráči pokračují ve vyšetřování, dokud také nevyřeší případ.

3. Vytvoření číselného kódu

- Přečtete číslo na levé straně kuffíku, které odpovídá určenému pořadí pachatelů, nástrojů a místa činu.
- Zadejte čísla do zámku v kuffíku.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.

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.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.