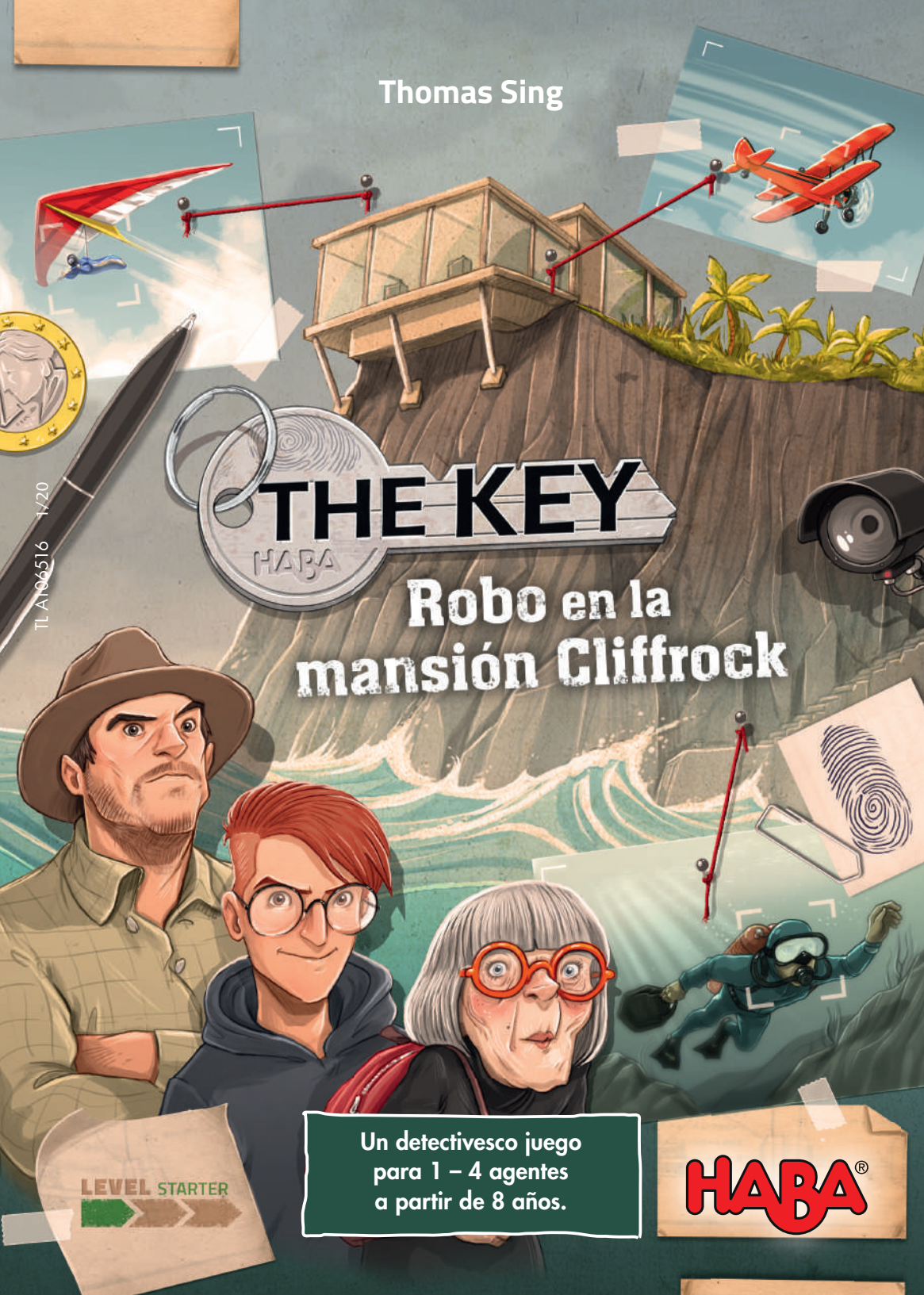


Thomas Sing



TLA06516 1/20

THE KEY

HABA

Robo en la mansión Cliffrock

LEVEL STARTER

Un detectivesco juego
para 1 - 4 agentes
a partir de 8 años.

HABA®

Estimados agentes:

A través de la presente nota, queremos informarles de lo ocurrido.

En la exposición de arte de la famosa mansión Cliffrock se han cometido una serie de robos. Durante un fallo del sistema de seguridad, tres sospechosos han sustraído valiosas obras de arte. Mientras intentaban huir, una tormenta les ha sorprendido y han podido ser arrestados, por lo que las obras robadas también han sido recuperadas.

No obstante, a pesar de las declaraciones de numerosos testigos y de una gran cantidad de pruebas de laboratorio, la policía no ha podido probar nada contra los autores de los robos. Para poder inculparlos, deberán determinarse en primer lugar la obra que ha robado cada uno, la hora a la que ha realizado el robo y la forma en la que intentaba huir. Solo cuando dispongamos de esta información, podremos meter entre rejas a los culpables.

A este respecto, confiamos en su inestimable olfato para analizar las pistas y esclarecer lo ocurrido de forma irrefutable.

Muchas gracias por su colaboración.

MATERIAL DE JUEGO



4 maletines-pantalla



4 expedientes de investigación



1 tablero de soluciones



4 rotuladores con borrador



9 llaves de madera

140 tarjetas:

72 con declaraciones de testigos



68 de laboratorio



20 tarjetas con huellas



24 tarjetas con hallazgos



24 tarjetas con cámara de vigilancia

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- ◆ Cada uno de los agentes coge un maletín-pantalla **1**, lo monta como se muestra en la ilustración y se lo coloca delante.
- ◆ Asimismo, cada uno coge un rotulador **2** y un expediente de investigación **3**.
- ◆ Mezclad todas las tarjetas **4** y distribuidlas en el centro de la mesa con el reverso hacia arriba (colores hacia arriba). Las tarjetas pueden solaparse y todos los jugadores deben poder acceder fácilmente a ellas.
- ◆ Dejad el tablero de soluciones en la caja y no lo miréis. Únicamente lo necesitaréis al final del juego.
- ◆ Elegid una llave **5** entre todos y colocadla en el centro de la mesa con las tarjetas. El color de la llave indica el caso concreto con el que jugaréis esta partida.



El material que no necesitáis se deposita de nuevo en la caja.

Cada agente intentará combinar rápida y correctamente las declaraciones de los testigos y las pruebas de laboratorio para poder resolver el caso por completo. Gana la persona que consiga averiguar la clave correcta con la mayor rapidez y el menor número de pistas.

Información adicional:

Hasta el momento, se sabe:

Cuándo.

- El primer robo tuvo lugar a las **13:00 h.** **1** 
- El tumulto que se originó en las salas de exposición se aprovechó para cometer el segundo robo a las **14:00 h.** **2** 
- El último robo se cometió a las **16:00 h.**, mientras los agentes estaban ocupados con el análisis de los robos anteriores. **3** 

Quién. Los tres detenidos son:



Nick Rizzo, 17 años. Roba a los ricos para embolsárselo él mismo. Su especialidad son los ataques a los sistemas de seguridad e idear estafas bajo diferentes identidades.



Rob Gonzales Ortega, 45 años. Un tunante con propensión al crimen organizado. Ha caído varias veces en manos de la policía, pero siempre ha podido librarse mediante viejas artimañas de delincuentes.



Greta Sable, 77 años. Una maestra del robo sin escrúpulos que viene de vuelta de todo. Nunca se ha podido probar nada contra ella porque prepara sus jugarretas con sumo cuidado y de forma metódica.

Qué. Se han sustraído los siguientes objetos:



- una **máscara** de madera de las selvas de Sudamérica



- una estatua de **elefante con diamantes**, procedente de India



- una valiosa **corona** de una de las casas nobiliarias más influyentes del principado.

Cómo. Los sospechosos intentaron huir de distintos modos:



- con un traje de piloto azul, en una **pequeña** avioneta roja



- con un **traje de neopreno** azul



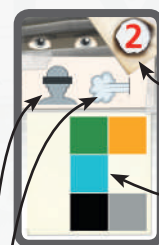
- con un **parapente** rojo

Sin embargo, debido a las condiciones meteorológicas, los tres ladrones tuvieron que emprender su huida a pie y fueron capturados por la patrulla de servicio.

A pesar de toda esta información, aún estamos andando a tientas. Vosotros, agentes, tenéis a vuestra disposición una gran cantidad de fuentes para esclarecer lo ocurrido en la mansión Cliffrock. Se ha interrogado a testigos y sus **declaraciones** han sido documentadas y clasificadas en tarjetas. Asimismo, el laboratorio forense ha extraído indicios muy útiles sobre los sospechosos y los ha recopilado en las **tarjetas de laboratorio**. Además de las huellas dactilares, también cuentan con hallazgos encontrados en el trayecto de huida e imágenes de las cámaras de las salas de exposición.

Declaraciones de los testigos

Valor de las tarjetas



Las **declaraciones** de los testigos cuentan con 2 o 3 **puntos**

Cuanto mayor es el valor, más valiosa es la pista, especialmente al principio de la investigación.

Código de color

Los colores de las tarjetas indican los casos para los que sirve cada una de ellas. Solo debéis coger aquellas tarjetas que contengan un cuadro del color de la llave elegida. El resto de las tarjetas os aportará pistas faltas.

Categorías

Cada tarjeta cuenta con dos iconos que indican los aspectos sobre los que se aporta información. La tarjeta que aquí se muestra aporta información sobre el sospechoso y la huida.



sospechoso



hora



objeto sustraído



huida



robo 1, 2, o 3

Tarjetas de laboratorio

Las **tarjetas de laboratorio** tienen siempre 4 **puntos**



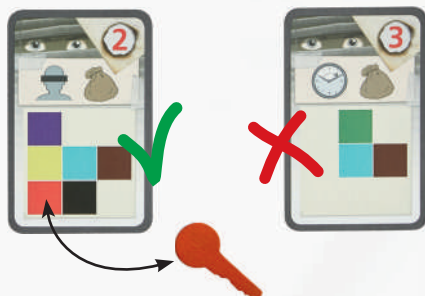
Hay 3 tipos de **tarjetas de laboratorio**: La **huella dactilar** **1** revela información sobre el sospechoso y el objeto sustraído; la **cámara de vigilancia** **2**, sobre el sospechoso y la hora en la que se ha realizado el robo; y el **hallazgo** **3**, sobre el sospechoso y la huida.

Para emplear las tarjetas durante el juego, debéis comparar las pistas con la información de los expedientes de información o de vuestros maletines para extraer así las conclusiones correctas.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. Investigar

No se jugará por turnos, por lo que todos los jugadores investigáis al **mismo tiempo**. Al grito de salida: «¡manos a la obra!», todos los jugadores cogen una tarjeta del centro de la mesa al **mismo tiempo**. Podrás decidir libremente qué tarjeta deseas coger y mirar. A continuación, **deberás** quedártela. Las tarjetas con un valor alto proporcionan pistas concretas; sin embargo, proporcionarán más puntos negativos al final del juego.



¡Importante!

Solo podrás coger tarjetas que contengan el color de la llave elegida. El resto de las tarjetas contiene declaraciones no válidas de testigos o pruebas incorrectas que te llevarán a las conclusiones erróneas.

Asimismo, tendrás que prestar atención a los iconos de las tarjetas a lo largo de la investigación.



¿Sobre qué categoría te falta una pista? ¿Aún no tienes claro qué pieza fue robada a qué hora? En ese caso, busca tarjetas con los iconos del reloj y el objeto robado.

Una vez que hayas cogido una tarjeta y hayas evaluado su información (véase «**Evaluación de la información**»), podrás coger la siguiente tarjeta que prefieras del centro de la mesa. Las tarjetas que hayas cogido no podrás devolverlas. Puede ocurrir que recibas una información de la que ya dispones, pero es algo que puede pasarle a cualquier detective.

Las tarjetas que cojas las vas colocando ocultas tras tu maletín-pantalla. Podrás mirarlas y consultarlas cada vez que lo desees.

La información que vayas obteniendo para tu investigación personal la apuntarás con el rotulador en tu maletín, en la parte que sirve de pie a la pantalla. Los resultados que puedas descartar los tachas con una **X** y rodeas aquellos que creas con seguridad que forman parte de la solución.

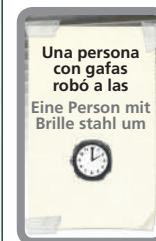
Si estás seguro de que un sospechoso ha cometido el robo a las 13:00 h, puedes tachar esta persona en las otras dos tarjetas con reloj.

De este modo, con la ayuda de las declaraciones de los testigos y las pruebas de laboratorio, vas excluyendo posibilidades hasta que hayas esclarecido los tres robos. Cada «hora del delito» tiene una combinación única de autor, objeto robado y modo de huida.

Evaluación de la información:

Si coges una tarjeta con una **declaración de testigo**, podrás emplearla directamente anotando la información en tu tablero de investigación. No obstante, a veces ocurre que las tarjetas te resultan de utilidad un poco más tarde, porque necesitas en primer lugar otras pistas para poder excluir posibilidades.

Ejemplo de la declaración de un testigo:



Rob Gonzales Ortega puede tacharse a las 14:00 h del robo 2, puesto que no lleva gafas y no puede considerarse por tanto autor del robo a esta hora. Esto quiere decir que tuvo que cometer el delito a las 13:00 h o a las 16:00 h.



Si has cogido una tarjeta con **resultados de laboratorio**, coge tu expediente de investigación e intenta analizar las pistas.



- Averigua quién fue interceptado a esta hora por la cámara de seguridad defectuosa ① y pudo perpetrar el robo (pág. 1 del expediente).
- Investiga a quién pertenece la huella dactilar ② que se ha encontrado en el objeto robado (pág. 2 del expediente).
- Comprueba a quién pertenecía el hallazgo ③ que se localizó en el vehículo de huida de la ilustración. Los bolsos de los sospechosos fueron revisados en el control de seguridad antes de que entrasen en la mansión (pág. 3 del expediente).

2. Resolver el caso:

Podrás resolver el caso cuando hayas examinado tantas declaraciones de testigos y pruebas de laboratorio como para tener en tu tablero de investigación 9 casillas rodeadas (3 autores, 3 objetos y 3 modos de huida distintos).

Si has sido el agente más rápido, coge la llave del centro de la mesa.

El resto de jugadores deberán continuar cogiendo tarjetas para tratar de resolver el caso también, ya que no ganará necesariamente el agente más rápido, sino el más eficiente.

3. Generar código

El orden de los autores (de izquierda a derecha) proporciona un código que podrás leer en la parte izquierda de tu maletín.

Ejemplo: **Greta Sable, Rob Gonzales Ortega, Nick Rizzo** = 1. Apunta este número en la primera casilla del código de la cerradura de tu maletín. Procedes del mismo modo con las otras dos cifras para el objeto y la huida.

Al final, contarás con un código de 3 dígitos consecutivos.

Ejemplo:



4. Encerrar a los autores

Cuando todos los jugadores hayan generado su código, comprobáis los resultados de la investigación:

Coged el tablero de soluciones de la caja y situadlo encima de la mesa de modo que el lado con las cerraduras de código señale hacia arriba.

El agente que había cogido la llave busca el candado que disponga del mismo número que el código que ha obtenido.

¿Hay algún candado con tu código?

¿No? Lástima, tu código es incorrecto. Si el jugador de tu izquierda ha obtenido otro código, deberá comprobar también si se encuentra en el tablero de soluciones.

¿Sí? Introduce la llave con cuidado en el candado correspondiente del tablero. Dale la vuelta al tablero.

¿Coinciden el color de la llave y el candado del reverso?

¿No? ¡Anda! Has cometido algún error a lo largo de la investigación y estás eliminado. Si el jugador de tu izquierda ha obtenido otro código, deberá comprobar también su solución.

¿Sí? ¡Estupendo! Has resuelto el caso correctamente y los ladrones están al fin entre rejas.

¿Has sido también el agente más eficiente?



(¿Nadie ha obtenido el código correcto? Comprobad si solo habéis utilizado tarjetas con el color de la llave elegida. Dado el caso, tendréis que consultar nuevas declaraciones y pruebas de laboratorio. Quizás podéis llegar juntos a la solución).

5. ¿Quién es el agente jefe?

Entre todos los jugadores que hayan conseguido averiguar el código correcto, se comprobará ahora quién ha sido el más eficiente. Para ello, sumáis los puntos del reverso de las tarjetas que habéis acumulado.

Atención: ¿El jugador que ha conseguido la llave ha obtenido también el código correcto? En ese caso, podrá devolver una de sus tarjetas con el valor más bajo. Esta tarjeta no se tendrá en cuenta.

Gana la partida la persona que obtenga el menor número de puntos. Felicidades, ¡te está esperando un ascenso!

El resto de agentes que han contribuido al arresto de los ladrones, también merecen un reconocimiento, porque al final triunfa la justicia.

En caso de empate, gana el agente que haya utilizado menos tarjetas de laboratorio. Si, aun así, continúa habiendo un empate, todos seréis ganadores.

Si lo deseáis, también podréis comprobar vuestros resultados en la tabla de calificación de la variante en solitario.

Ejemplo:

Este jugador tiene 19 puntos en total. No contará una tarjeta de declaración de 2 puntos, ya que, al ser el agente más rápido (el que ha conseguido la llave), ha podido devolver esta tarjeta como recompensa.



Consejos para la próxima partida:

Borrad las anotaciones de vuestras maletas después de cada partida para que la tinta no se seque con el tiempo.

Podéis volver a jugar enseguida. Para ello, colocad todas las tarjetas bien mezcladas en el centro de la mesa con el lado de los colores hacia arriba. Ahora, podéis elegir otra llave y con ello, jugar con un nuevo caso.

Importante: El juego no habrá terminado tras jugar los 9 casos. En cada una de las partidas, se trata de combinar las pistas que cada uno extrae, por ello, todos los casos pueden jugarse tantas veces como se desee. El camino hacia la solución y los enigmas son los verdaderos desafíos, mientras que las combinaciones de cifras son únicamente el resultado de los mismos.

VARIANTE EN SOLITARIO

En esta variante, solo tú jugarás por el honor de convertirte en el mejor agente. Aquí no tendrás que competir por obtener la llave ni por coger las mejores tarjetas. Por el contrario, deberás elegir las tarjetas de la forma más inteligente.

Asimismo, esta variante resulta muy adecuada para familiarizarse con el material y la dinámica de la investigación.

El desarrollo del juego transcurre como en la variante para varios jugadores.

Cuando hayas resuelto el caso, compruebas el código que has obtenido con ayuda de la llave y del tablero de soluciones.

Y, por último, compruebas también tu eficiencia. Cuantos menos puntos tengan las tarjetas que has utilizado, mejor. Al contrario que en la variante para varios jugadores, aquí no podrás desprenderte de ninguna tarjeta.

> 28 puntos	Lamentablemente, has suspendido el examen de detective. Vuelve a intentarlo enseguida.
26 - 28 puntos	¡Uf, por poco! La próxima vez debes ser más eficiente.
23 - 25 puntos	No está mal, pero seguro que puedes hacerlo mejor.
19 - 22 puntos	Eres un buen detective.
17 - 18 puntos	¡Muy bien! Tienes un buen olfato.
15 - 16 puntos	¡Guau! Eres un auténtico profesional.
13 - 14 puntos	Extraordinario; tu jefe está maravillado y todos los villanos temen tus habilidades detectivescas.
10 - 12 puntos	Estás entre los mejores detectives de los alrededores. No hay quien te haga sombra.
≤ 9 puntos	¡Alucinante! Eres el mejor detective del mundo. ¡De ti, podría haber aprendido incluso Sherlock Holmes!

INSTRUCCIONES BREVES

OBJETIVO DEL JUEGO

Combinando con inteligencia las pistas y las declaraciones de los testigos, intentaréis esclarecer por completo la serie de robos perpetrados en la mansión Cliffrock. Para ello, debéis averiguar quién ha robado qué objeto, a qué hora y cómo ha intentado huir. Gana el agente que proceda de la forma más eficiente y consiga encerrar a los autores de los robos con el código correcto.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Un maletín-pantalla, un rotulador y un expediente de investigación para cada jugador.
- Mezclar todas las cartas y **colocarlas** en el centro de la mesa con los **colores** hacia arriba.
- Dejar el tablero de soluciones en la caja sin mirarlo.
- Elegir una llave entre todos y situarla también en el centro de la mesa.
- Depositar el material sobrante en la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. Investigar:

- ▶ Coger cartas del centro de la mesa al mismo tiempo.
- ▶ Atención: Las cartas elegidas deben contener un cuadro del mismo color que la llave.
- ▶ Situar la carta detrás de la pantalla.
- ▶ Evaluar y combinar las pistas y las declaraciones de las cartas; de ser necesario, hacerlo con la ayuda de los expedientes de investigación.
- ▶ Marcar los resultados en el maletín.

2. Resolver el caso:

- ▶ Cuando se obtenga una combinación única de autor, hora del robo, objeto sustraído y modo de huida: coger la llave.
- ▶ El resto de jugadores continúa investigando.

3. Generar código:

- ▶ Para las 3 líneas (autor, objeto sustraído y modo de huida), consultar el número situado en el lado izquierdo del maletín.
- ▶ Apuntar los números en la cerradura del maletín.

4. Encerrar a los autores:

- ▶ El jugador con la llave busca su código en el tablero de soluciones e introduce la llave en el candado correspondiente.
- ▶ Girar el tablero: ¿coincide el color del candado y la llave?
→ Los autores están entre rejas
- ▶ ¿No hay ningún candado con ese código, el color no coincide con el de la llave o la llave no encaja en la cerradura?
→ Código erróneo. En el sentido de las agujas del reloj, el resto de los jugadores pueden probar su suerte.

5. Nombrar un agente jefe:

- ▶ Los jugadores que hayan conseguido encontrar el código correcto cuentan los puntos de sus cartas. El jugador que haya cogido la llave puede entregar una carta de puntuación baja.
- ▶ Ganador: gana la persona con el menor número de puntos.



Autor: Thomas Sing
 Ilustración: Timo Grubing
 Redacción: Annemarie Wolke

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305546