

Thomas Sing

THE KEY

HABA

Sabotaje en el Parque de Atracciones

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

LEVEL STARTER

HABA®

EL A116480 1/20

Estimados agentes:

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

El parque de atracciones Lucky Lama Land, un auténtico paraíso para las familias y muy conocido dentro y fuera de la región, está conmocionado. En cuestión de pocos días se han saboteado varias de las atracciones más populares poniendo en riesgo la vida de los numerosos visitantes.

Se sospecha que tres personas muy conocidas podrían querer causar daños en el parque de atracciones. La investigación en el lugar de los hechos ha revelado que todos los presuntos saboteadores aprovecharon, con toda probabilidad, los mismos agujeros de seguridad. Disfrazados de mascotas del parque, se habrían movido sin problemas a la vista de todos los visitantes, entrando también en las áreas de seguridad de acceso restringido. Una laboriosa investigación en el recinto del parque ha puesto al descubierto los tres instrumentos del delito.

Se han adoptado todas las medidas para la protección de los visitantes y, tras unos días de cese de actividad, por suerte esta ha podido retomarse.

No obstante, a pesar de las declaraciones de numerosos testigos y de una gran cantidad de pruebas de laboratorio, la policía no ha podido, hasta el momento, probar nada contra el autor del sabotaje. Para poder inculparlo, debe determinarse qué sospechoso ha saboteado qué atracción, qué día y con qué herramienta. 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



1 carta espejo

140 tarjetas:

86 con declaraciones de testigos



54 de laboratorio

18 con huellas de zapato



18 con entradas para las atracciones



18 con fotografías



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de jugar por primera vez, quitad el plástico protector de la carta espejo.

- ◆ 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 agente 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 todas 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.
- ◆ Poned la carta-espejo **6** al lado de la llave en el centro de la mesa.



Podéis depositar el material que no necesitáis en la caja.

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

Información adicional:

Hasta el momento, se sabe:

Días del delito:

- El primer sabotaje tuvo lugar el **martes 5 de mayo**. 
- El segundo sabotaje se produjo un día después, el **miércoles 6 de mayo**. 
- Les siguió un último acto de sabotaje el **viernes 8 de mayo**. 

Sospechosos: Los tres detenidos son:



Gonzo Musone, de 48 años. Su parque infantil, Mega Luigi Country, se ha visto sacudido por numerosos escándalos en los últimos años. A pesar de todo, las familias locales seguían acudiendo a celebrar los cumpleaños de sus hijos por no tener otra alternativa. Está claro que estaría encantado de librarse de la competencia.



Olivia Goodwill, de 54 años. Es la alcaldesa de la cercana localidad de Huddington y una de las personas más críticas con el parque Lucky Lama Land. Son muchas las presiones de empresas que querrían ver en su lugar un centro comercial que atrajera un gran número de visitantes.



Jennifer "Wings of Glory" Dillington, de 22 años. Acróbata y funambulista semiprofesional que no consiguió trabajo en el parque tras realizar allí unas prácticas. Después de que intentara sustraer varias veces material de oficina, se le acabó prohibiendo la entrada al parque. Herida en su amor propio, aspira a vengarse.

Instrumentos del delito: Se detectaron los siguientes instrumentos del delito en diferentes rincones del parque:



- un **cuchillo de monte** extremadamente afilado con el mango rojo



- un **arma de electrochoque** muy peligrosa con un cortador láser incorporado



- unos **alicates de punta redonda extra grandes** con mango de goma roja y un potente efecto palanca.

Lugares del delito: Se sabotearon las siguientes atracciones en los tres días mencionados:



- la **montaña rusa acuática "Mamba Drop"**, donde mojarse está garantizado incluso en la fila central



- la **montaña rusa "Canyon Rail"**, cuyo looping rojo es el emblema del parque y se reconoce desde lejos



- los **coches de choque "Danger-Dachs"**, una experiencia llena de emoción para jóvenes y no tan jóvenes en el centro del parque.

Afortunadamente, las manipulaciones se detectaron justo el fin de semana siguiente y el funcionamiento de dichas atracciones se detuvo de inmediato. Así pudo evitarse una catástrofe.

A pesar de toda esta información, aún vamos a tientas. Pero vosotros tenéis a vuestra disposición una gran cantidad de fuentes para esclarecer lo ocurrido en Lucky Lama Land. 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 huellas de zapato, recopilan otras informaciones sobre los sospechosos, como las entradas para las atracciones halladas y las instantáneas enviadas por los visitantes, que pueden arrojar algo de luz sobre el caso.

Declaraciones de los testigos

Valor de las tarjetas

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. Únicamente os ayudarán a avanzar aquellas tarjetas que contengan un cuadro del color de la llave elegida al principio del juego. El resto de las tarjetas os aportará pistas falsas.

Tarjetas de laboratorio

Tarjetas de laboratorio tienen siempre 4 puntos



Categorías

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



Hay 3 tipos de **tarjetas de laboratorio**:

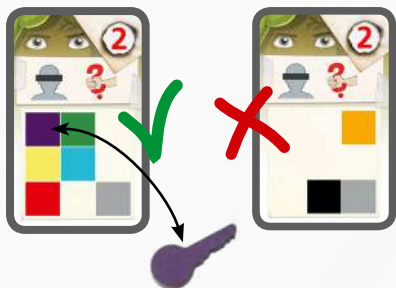
La **huella de zapato** ① revela información sobre el sospechoso y el lugar del delito, las **entradas para las atracciones** ② sobre el sospechoso y el día del delito, y una **foto** ③ sobre el instrumento y el lugar del delito.

Para utilizar 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 "¡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 aportan pistas concretas; sin embargo, proporcionarán también 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 conclusiones erróneas. Si te das cuenta de que has cogido una tarjeta equivocada, puedes seguir investigando. Sin embargo, dicha tarjeta contará al final del juego como tarjeta utilizada por ti.

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 en qué día sabotearon cada atracción? En ese caso, busca tarjetas con los iconos del día y el lugar del delito.

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.

Debes ir colocando las tarjetas que cojas ocultas tras tu maletín-pantalla personal, de modo que puedas mirarlas y consultarlas siempre 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 que forman parte de la solución.

Si estás seguro de que un sospechoso ha cometido el delito el martes 5 de mayo, puedes tachar a 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 sabotajes. Cada "día del delito" tiene una combinación única de autor, instrumento y lugar del delito.

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, puede ocurrir que alguna tarjeta te sea útil un poco más tarde, porque antes necesitas otras pistas para excluir posibilidades.

Ejemplo de la declaración de un testigo:



Olivia Goodwill puede tacharse el 5 de mayo porque no tiene ningún tatuaje visible, por lo que no puede ser sospechosa del delito en esa fecha. Así que debe haber cometido su sabotaje el 6 o el 8 de mayo.



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



- En las atracciones pudieron recogerse diversas huellas de zapato relevantes para el caso. Échales un vistazo, podrás investigarlas con ayuda de la carta espejo. Únicamente una huella de zapato ① puede asignarse de forma inequívoca al zapato de un sospechoso. Esa persona es responsable del sabotaje de la atracción que se muestra a continuación (página 1 del expediente).
- Descubre a qué popular atracción pertenecen el resto de las entradas para las atracciones ②. Los presuntos autores las llevaban encima. Eso, combinado con la hora de acceso a la atracción, te permitirá saber en qué día debe haber visitado el parque el sospechoso (página 2 del expediente).
- Disfrazados de mascotas del parque, los saboteadores accedieron sin problemas a las áreas de seguridad; pero también acabaron apareciendo en las fotos de algunos visitantes. Además, no pudieron esconder bien los instrumentos del delito. Echa un vistazo a las fotografías ③ enviadas. En cada una de las tres atracciones saboteadas hay un estand de fotos. Compara las atracciones detrás del muro del estand de fotos con el plano del parque para descubrir en cuál de las tres atracciones se tomó la foto. Ahí se utilizó el instrumento del delito hallado (página 3 del expediente).

Ejemplo: En esta fotografía brilla un arma del delito (un arma de electrochoque) a través del disfraz del sospechoso. Por encima de la valla del stand de fotos se ve al fondo a la izquierda la noria, y a la derecha, el logo de madera de la "Ciudad fantasma". Comparando con el plano del parque, únicamente hay un stand de fotos que ofrezca una buena visión de la noria y la "Ciudad fantasma" desde la perspectiva fotografiada: el stand de fotos junto a la montaña rusa. Así que el arma de electrochoque se utilizó para sabotear la montaña rusa.



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 instrumentos del delito y 3 lugares del delito **diferentes**).

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, 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: **Gonzo, Jennifer, Olivia = 2.** 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 instrumento y el lugar del delito. Al final, contarás con un código de 3 dígitos consecutivos.

4. Meter entre rejas 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? ¡Vaya! 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 delincuentes 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. Quizá podáis 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, debéis sumar 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 el agente que obtenga el menor número de puntos. Felicidades, ¡te espera un ascenso!

El resto de agentes que han contribuido al arresto de los culpables merecen también un reconocimiento, porque al final ha triunfado 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 un total de 19 puntos. 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 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 lo que 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 forma 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.

> 34 Puntos	Lamentablemente, has suspendido el examen de detective. Vuelve a intentarlo enseguida.
32 - 34 Puntos	¡Uy, casi! La próxima vez debes ser un poco más eficiente.
29 - 31 Puntos	No está mal, pero seguro que puedes hacerlo mejor.
26 - 28 Puntos	Eres un buen detective.
23 - 25 Puntos	¡Muy bien! Tienes un buen olfato.
20 - 22 Puntos	¡Guau! Eres un auténtico profesional.
18 - 19 Puntos	¡Extraordinario! Tu jefe está maravillado y todos los delincuentes temen tus habilidades detectivescas.
15 - 17 Puntos	Estás entre los mejores detectives de la zona. No hay quien te haga sombra.
≤ 14 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 los intentos de sabotaje del parque de atracciones. Debéis descubrir qué sospechoso ha saboteado qué atracción, qué día y con qué instrumento. Gana el agente que proceda de la forma más eficiente y consiga meter entre rejas a los culpables con el código correcto.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Un maletín-pantalla, un rotulador y un expediente de investigación para cada jugador.
- Mezclar todas las tarjetas 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. Poner la carta espejo al lado.
- Depositar el material sobrante en la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. Investigar:

- ▶ Coger tarjetas del centro de la mesa al mismo tiempo.
- ▶ Atención: las tarjetas elegidas deben contener un cuadro del mismo color que la llave.
- ▶ Situar la tarjeta detrás de la pantalla.
- ▶ Evaluar y combinar las pistas y las declaraciones de las tarjetas; si es 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, día, instrumento y lugar del delito: coger la llave.
- ▶ El resto de jugadores continúa investigando.

3. Generar código:

- ▶ Para las 3 líneas (autor, instrumento y lugar del delito), consultar el número situado en el lado izquierdo del maletín.
- ▶ Apuntar los números en la cerradura del maletín.

4. Meter entre rejas 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 tarjetas. El jugador que haya cogido la llave puede entregar una tarjeta de puntuación baja.
- ▶ Ganador: Gana la persona con el menor número de puntos.



Autor: Thomas Sing

Ilustración: Timo Grubing

Redacción: Annemarie Wolke y Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305857