

Thomas Sing

TLA106518 1/20

THE KEY

HABA

Asesinato en el Club de Golf



LEVEL MEDIUM



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 un conocido Club de Golf se han cometido una serie de horribles asesinatos. Al día siguiente de lo ocurrido, las instalaciones debían ser escenario de una de las entregas de premios cinematográficos más importantes del sector, de modo que acudirían numerosas personalidades célebres, entre los que se encontraban actores y los miembros de un club de ciencia. El tumulto de la fiesta, celebrada en vísperas de la entrega de premios, brindó la oportunidad de cometer los asesinatos a tres sospechosos sin escrúpulos. De este modo, la fiesta acabó de forma drástica para tres de los invitados. Sus cuerpos han sido encontrados en tres lugares distintos del recinto. El recinto cuenta solo con unas pocas cámaras de vigilancia, con el fin de respetar la privacidad de los a menudo influyentes invitados. Por ello, debemos llevar a cabo la investigación con base en las numerosas declaraciones de testigos.

Los tres sospechosos ya han sido arrestados. No obstante, a pesar de las muchas declaraciones y de una gran cantidad de pruebas de laboratorio, la policía no ha podido probar nada contra los autores de los crímenes. Para poder inculparlos, deberán determinarse en primer lugar el sospechoso, la hora del asesinato y el arma homicida. Asimismo, debe esclarecerse desde dónde huyó el asesino o la asesina y qué carrito de golf utilizó. 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

190 tarjetas:

100 de declaraciones de testigos



90 de laboratorio



24 tarjetas con relojes



24 tarjetas con matrícula



24 tarjetas de ADN



18 tarjetas de coartada

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 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:

Hora del crimen.

A partir de las autopsias de los cadáveres, se han podido determinar con relativa precisión las siguientes horas de los crímenes:

- El primer asesinato se cometió a las **19:30 h.** **1** 
- El tumulto de la fiesta a las **20:00 h** se aprovechó para cometer el segundo crimen. **2** 
- El tercer asesinato tuvo lugar a las **20:15 h.** **3** 

Asesinos. Los tres detenidos son:



Lady Corinna Windhouse, 54 años: Una de las actrices más aclamadas de Inglaterra. Su carácter excéntrico y celoso es el motivo de que no cuente precisamente con muchos amigos en el mundo del cine.



Jason Beau, 19 años: Este ídolo de adolescentes ha sido elegido recientemente como el actor más atractivo de Francia. No consiente la competencia, por lo que la vida del resto de los nominados a mejor actor revelación estaba en peligro.



Amit Khan, 37 años: Cuando alguien en la industria del cine necesita dinero, este generoso multimillonario es un socio codiciado. Pero una fortuna como la suya trae envidias y chantajes sobre la mesa. ¿Alguien debe ser eliminado?

Arma del crimen. Se han determinado las siguientes armas:



• una **copa** de oro extraída de las vitrinas del Club de Golf



• un bote con **veneno mortal**



• un **palo de golf**; modelo estándar, del equipo básico de cualquier jugador

Escenario del crimen. Los asesinatos se llevaron a cabo en los siguientes lugares:



• en el **hoyo 2**, al borde del campo de golf



• junto al **mirador lateral** del club, mientras todos los invitados a la fiesta se encontraban en el recinto



• junto a la gran **palmera** del lago

Vehículos de la huida. Los asesinos utilizaron los siguientes vehículos:



• un **vehículo azul** con tres palos en el maletero, matrícula **9185**



• un **vehículo rojo** con dos palos en el maletero, matrícula **7434**



• un **vehículo verde** con un palo en el maletero, matrícula **2483**

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 el Club de Golf. 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**. En ellas, además de los relojes, se indican restos de ADN hallados en las armas homicidas, declaraciones sobre los vehículos y las coartadas de los sospechosos.

Declaraciones de los testigos

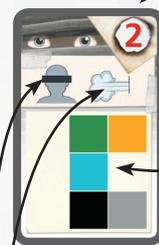
Valor de las tarjetas

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

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

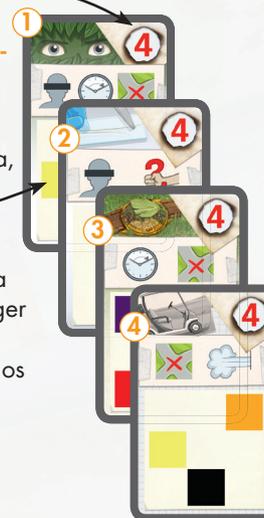
Código de color

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.



Tarjetas de laboratorio

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



Categorías

Cada tarjeta cuenta con dos o tres 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.



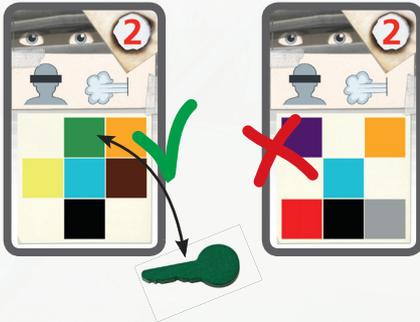
Hay 4 tipos de **tarjetas de laboratorio**: una **tarjeta de coartada** **1** sobre la relación entre el sospechoso, la hora y el lugar del crimen; los **restos de ADN** **2** del sospechoso y el arma homicida, un **reloj** **3** sobre la hora y el lugar del crimen y una **carta con matrícula** **4** sobre el vehículo de huida y el lugar del crimen.

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

DESARROLLO DEL JUEGO

1. Investigar

Todos los jugadores investigáis al **mismo tiempo**. No se jugará por turnos. 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 sospechoso cometió el crimen a qué hora? En ese caso, busca tarjetas con los iconos del sospechoso 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 20:00 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 asesinatos. Cada «hora del delito» tiene una combinación única de autor, arma homicida, lugar del crimen y vehículo 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:



Jason Beau puede tacharse a las 20:00 h del asesinato 2, puesto que no lleva nada en la cabeza y no puede considerarse, por tanto, autor del crimen a esta hora. Esto quiere decir que tuvo que cometer el delito a las 19:30 h o a las 20:15 h.



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



- ▶ Averigua quién ha utilizado el arma que aparece en la carta comparando la **prueba de ADN** del expediente de investigación con la que se ha hallado en el arma ① (pág. 1 del expediente).
- ▶ Analiza la hora que indicaba el reloj sucio y defectuoso de la víctima en el momento del asesinato ② y determina en qué lugar se cometió el crimen y a qué hora (pág. 2 del expediente).
- ▶ Deduce con qué vehículo huyó el asesino y desde qué **lugar** ③ con la ayuda de las declaraciones de los miembros del club de ciencia. Quien logre encontrar la matrícula correcta, sabrá dónde se encontraba un vehículo determinado (pág. 2 del expediente).
- ▶ Comprueba las coartadas: Quien interprete correctamente la carta de coartada, podrá delimitar las posibilidades sobre el lugar y la hora del crimen para la persona indicada ④. Las horquillas horarias que se indican en los mapas aportan información sobre el tiempo que necesita un carrito de golf para desplazarse desde un punto a otro. De este modo, es posible excluir a un determinado sospechoso por la hora y el lugar del crimen, porque tendrá una coartada (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 12 casillas rodeadas (3 autores, 3 armas homicidas y 3 lugares y vehículos distintos).

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

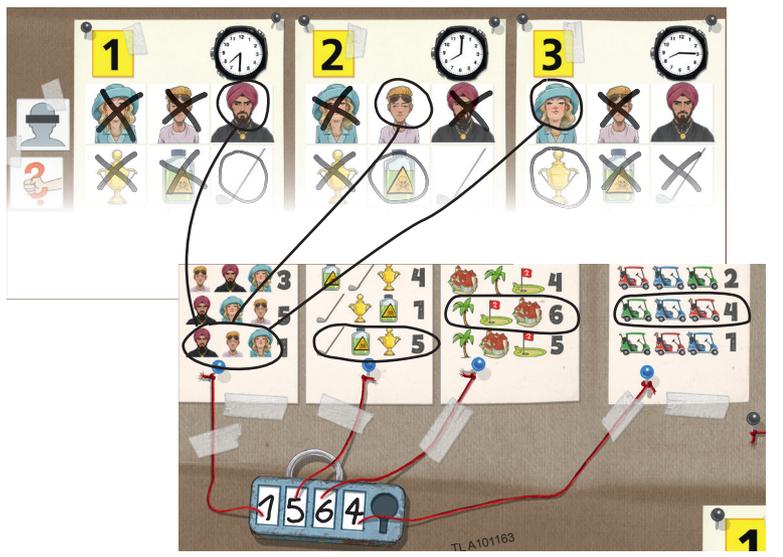
El resto de los jugadores deberán continuar cogiendo tarjetas para tratar de resolver el caso también, ya que no ganará necesariamente el agente más rápido, sino el más eficiente.

3. Generar código

El orden de los autores (de izquierda a derecha) genera un código que podrás leer en la parte izquierda de tu maletín. Apunta este número en la primera casilla del código de la cerradura de tu maletín. Ejemplo: **Amit Khan, Jason Beau, Lady Corinna Windhouse** = 1. Procedes del mismo modo con las otras tres cifras para el arma homicida, el lugar del crimen y el vehículo.

Al final, contarás con un código de 4 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 asesinos están al fin entre rejas.



(¿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 los agentes que han contribuido al arresto de los asesinos, 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 20 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 vuestros maletines 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.

> 39 puntos	Lamentablemente, has suspendido el examen de detective. Vuelve a intentarlo otra vez.
36 - 39 puntos	¡Uf, por poco! La próxima vez debes ser más eficiente.
33 - 35 puntos	No está mal, pero seguro que puedes hacerlo mejor.
31 - 32 puntos	Eres un buen detective.
29 - 30 puntos	¡Muy bien! Tienes un buen olfato.
27 - 28 puntos	¡Guau! Eres un auténtico profesional.
24 - 26 puntos	Extraordinario; tu jefe está maravillado y todos los villanos temen tus habilidades detectivescas.
22 - 23 puntos	Estás entre los mejores detectives de los alrededores. No hay quien te haga sombra.
≤ 21 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 asesinatos perpetrados en el Club de Golf. Para ello, debéis averiguar qué sospechoso ha cometido el crimen, a qué hora, dónde y con qué, además de identificar el carrito de golf con el que ha huido. 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:

- ▶ Coged 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, arma homicida, lugar del crimen y vehículo de huida: coger la llave.
- ▶ El resto de los jugadores continúa investigando.

3. Generar código:

- ▶ Para las 4 líneas (autor, arma homicida, lugar del crimen y vehículo 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. 305613