

Thomas Sing

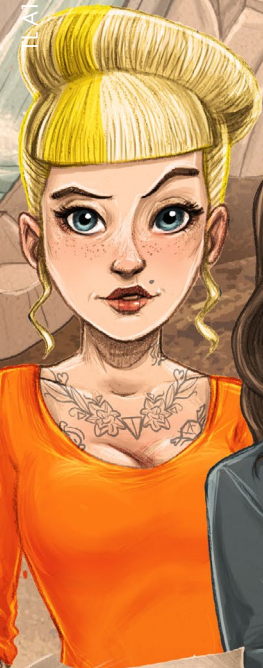


THE KEY

HABA

Sabotage in Lucky Lama Land

FRAN16477 1/20



LEVEL STARTER



Een spannend misdaadspel voor 1 - 4 slimme rechercheurs vanaf 8 jaar.

HABA®

Zeer gewaardeerd onderzoeksteam,

We schrijven u aan met de huidige status van het onderzoek.

Het landelijk bekende gezinspark Lucky Lama Land is in shock! In slechts enkele dagen werden meerdere attracties van dit drukbezochte pretpark gesaboteerd en op die manier werden de levens van talrijke bezoekers meedogenloos op het spel gezet.

Drie plaatselijke beroemdheden worden ervan verdacht het pretpark schade te willen toebrengen. Uit huiszoeking blijkt dat de verdachte saboteurs waarschijnlijk allemaal gebruik hebben gemaakt van hetzelfde veiligheidslek: verkleed als parkmascottes konden zij zich voor de ogen van alle bezoekers vrij in het park en de afgesloten veiligheidsgebieden bewegen! Tijdens uitgebreide doorzoeking op het park kwamen de drie gereedschappen voor de dag.

Er werden maatregelen getroffen om de bezoekers te beschermen en gelukkig heropende het park na enkele dagen sluiting.

Ondanks vele getuigenissen en talrijke onderzoeken in het laboratorium kon de politie tot nu toe nog niet zonder twijfel de dader van een sabotagehandeling aanwijzen. Voor een veroordeling moet onderzocht worden welke dader op welke dag met welk gereedschap welke attractie gesaboteerd heeft. Pas als we dat weten, kunnen de daders achter slot en grendel worden gezet.

We hopen te kunnen vertrouwen op uw onnavolgbare speurzinn en uw hulp om de aanwijzingen te analyseren en de verbindingen onweerlegbaar te verduidelijken.

We danken u bij voorbaat voor uw hulp.

SPELMATERIAAL



4 aktetasschermen



4 onderzoeksdossiers



1 oplossingenkaart



4 stiften met sponsje



9 houten sleutels



1 spiegelkaart

140 kaarten:

86 getuigenissen



54 stukken bewijsmateriaal

18

schoenafdrukkaarten



18

showticketkaarten



18

snapshotkaarten



OPBOUW VAN HET SPEL

Verwijder voor het eerste spel de beschermfolie van de spiegelkaart.

- ◆ Elke rechercheur pakt een aktetasscherm **1**, zet dat in elkaar zoals afgebeeld en zet het voor zich neer.
- ◆ Daarnaast neemt elke rechercheur een stift **2** en een onderzoeksdossier **3**.
- ◆ Schud alle kaarten **4** en leg ze met de achterkant naar boven (kleurcode zichtbaar) in het midden van de tafel. De kaarten mogen over elkaar heen liggen. Alle spelers moeten er gemakkelijk bij kunnen.
- ◆ De oplossingenkaart blijft in eerste instantie in de doos en jullie kijken er niet naar. Die hebben jullie pas aan het einde van het spel nodig.
- ◆ Kies samen een sleutel **5** en leg deze in het midden van de tafel, tussen de kaarten. De kleur van de sleutel geeft aan welk misdrijf jullie in deze ronde gaan oplossen.
- ◆ Leg de spiegelkaarten **6** naast de sleutel in het midden.





Spelmateriaal dat jullie niet gebruiken, gaat terug in de doos.

Elke rechercheur probeert de getuigenissen en het bewijsmateriaal snel en correct te combineren om het misdrijf volledig op te lossen. De winnaar is de rechercheur die het snelst de juiste sleutelcode ontcijfert met behulp van de minste aanwijzingen.

Verdere informatie:

Het volgende is bekend:

Dag van het misdrijf:

- De eerste sabotage werd gepleegd op **dinsdag 5 mei** **1** 
- De tweede sabotage was een dag later, op **woensdag 6 mei** **2** 
- Een laatste sabotagehandeling volgde op **vrijdag 8 mei** **3** 

Daders: De drie gearresteerden zijn:



Gonzo Musone, 48 jaar oud - zijn verouderde indoor-speeltuin 'Mega Luigi Country' is regelmatig het onderwerp van grote schandalen. Hij zou zich graag ontdoen van zijn concurrentie zodat lokale families geen andere alternatieven meer hebben voor de verjaardagsfeestjes van hun kinderen.




Olivia Goodwill, 54 jaar oud - de burgemeester van het nabijgelegen Huddington is een van de grootste critici van Lucky Lama Land. De cijfers van lobbyisten die op het terrein een winkelcentrum zouden willen hebben dat veel bezoekers gaat trekken, zijn veel te overtuigend.



Jennifer „Wings of Glory“ Dillington, 22 jaar oud - een semiprofessionele acrobaat en koorddanseres die na een stage helaas niet mocht blijven. Nadat ze meerdere keren probeerde kantoorbenodigdheden te stelen, werd haar een huisverbod opgelegd. Zelfzuchtig en gekrenkt, zoekt ze wraak.

Gereedschappen: De volgende gereedschappen werden gevonden op verschillende plekken in het park:

- een zeer scherp **jachtmes** met een rood veiligheidsheft 
- een zeer gevaarlijke **stungun** met ingebouwde lasersnijder 
- een **XL-combinatietang** met rode rubberen handgreep en solide hefboomwerking 

Plaatsen delict: Volgende attracties werden op de drie genoemde dagen gesaboteerd:

- de **wildwaterbaan 'Mamba Drop'**, waarin zelfs de middelste rij gegarandeerd nat wordt 
- de **achtbaan 'Canyon Rail'** die al van verre te zien is en waarvan de rode looping op het uithangbord voor het park staat afgebeeld 
- de **botsauto's 'Danger-Dachs'**, turbulent veel plezier voor jong en oud in het hart van het park 

Gelukkig werden de sabotages onmiddellijk na het weekend opgemerkt en konden de attracties direct worden gesloten. Zo werd een catastrofe gelukkig vermeden.

Ondanks al deze informatie tasten wij nog steeds in het duister! Jullie staan echter verschillende bronnen ter beschikking om de overvallen in Lucky Lama Land op te lossen. Er zijn getuigen ondervraagd en hun **getuigenissen** zijn vastgelegd en gecatalogiseerd op kaarten. Ook het forensisch laboratorium heeft bruikbaar bewijsmateriaal verzameld over de daders en genoteerd op **bewijsstukken**. Naast schoenafdrukken zijn dat showtickets die bij de daders zijn gevonden en snapshots van bezoekers. Deze kunnen allemaal licht brengen in de duisternis.

Getuigenissen

Kaartenwaarde

Getuigenissen zijn 2 of 3 **onderzoekspunten**

Hoe hoger de waarde, hoe nuttiger de aanwijzing, vooral aan het begin van het onderzoek.

Kleurcode

De individuele kleurcode op elke kaart geeft aan voor welke zaak deze kaart gebruikt kan worden. Alleen kaarten met een vakje dat overeenkomt met de kleur van de sleutel die aan het begin van het spel is geselecteerd, helpen jullie verder! De andere kaarten leiden jullie naar een verkeerde oplossing van de zaak.

Bewijsstukken

Bewijsstukken elk 4 **onderzoekspunten**



Categoriepictogrammen

Op elke kaart geven twee pictogrammen aan over welk aspect van de zaak deze kaart informatie geeft. De hier afgebeelde kaart geeft dus informatie over de dader en zijn of haar vluchtwijze.



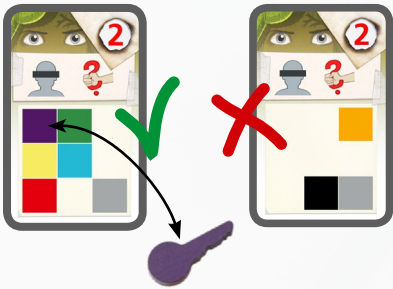
Er zijn drie soorten **bewijsstukken**: een **schoenafdruk** ① onthult iets over de dader en de plaats delict, **showtickets** ② over de dader en de dag van het misdrijf en een **snapshot** ③ over het gereedschap en de plaats delict.

Om de kaarten tijdens het spel te gebruiken, moet je de aanwijzingen vergelijken met de informatie in het onderzoeksdossier of je aktetas en de juiste conclusies trekken.

VERLOOP VAN HET SPEL

1. Rechercheren

Er zijn geen beurten, alle spelers onderzoeken **tegelijkertijd**. Op het commando, 'Start het onderzoek!', pakken alle spelers **gelijktijdig** kaarten uit het midden van de tafel. Je mag zelf bepalen welke kaart je wilt pakken en bekijken. Daarna moet je hem houden. Kaarten met een hoge waarde hebben weliswaar concrete aanwijzingen, maar zorgen aan het einde van het spel voor meer minpunten.



Belangrijk!

Je mag alleen kaarten pakken waarvan de kleurcode dezelfde is als de kleur van de gekozen sleutel. De andere kaarten hebben nutteloze aanwijzingen of valse onderzoeksresultaten die je de verkeerde kant opsturen. Als je merkt dat je de verkeerde kaart hebt gepakt, kun je doorgaan met onderzoeken, maar de verkeerde kaart wordt aan het einde gerekend tot de kaarten die je hebt gebruikt.

Daarnaast moet je tijdens je onderzoek op de pictogrammen op de kaarten letten.



In welke categorie mis je nog een aanwijzing? Weet je bijvoorbeeld nog niet welke attractie op welke dag gesaboteerd werd? Dan moet je zoeken naar kaarten met de symbolen Dag van het misdrijf en Plaats delict.

Nadat je een kaart hebt getrokken, hebt gehouden en de informatie hebt geanalyseerd (zie **Informatie analyseren**), mag je direct een volgende kaart uit het midden van de tafel pakken. Kaarten die je gepakt hebt, mag je niet terugleggen. Het kan dus gebeuren dat je informatie krijgt, die je al hebt. Deze pech kan elke rechercheur overkomen.

Alle kaarten die je hebt getrokken, leg je verborgen achter je aktetascherm. Je kunt er zo altijd naar kijken en de informatie gebruiken.

De bevindingen van je persoonlijk onderzoek documenteer je met de stift in je aktetas. Hiervoor gebruik je het onderste gedeelte van het scherm. Bevindingen die je kunt uitsluiten, markeer je met een **X**. Resultaten waarvan je zeker weet dat ze deel uitmaken van de oplossing, kun je omcirkelen.

Heb je bijvoorbeeld op dinsdag 5 mei zonder twijfel een dader vastgesteld, dan kun je die persoon voor de andere twee dagen uitsluiten en doorstrepen.

Dus, met behulp van getuigenissen en het bewijsmateriaal, kun je steeds meer opties uitsluiten totdat je de drie sabotages onomstotelijk hebt opgelost. Er is dus voor elke dag van het misdrijf een unieke combinatie van dader, gereedschap en plaats delict.

Informatie analyseren:

Heb je een kaart gepakt met een **getuigenis** dan kun je proberen de getuigenis rechtstreeks op de oplossingskaart te analyseren. Maar soms is de kaart pas later handig en heb je eerst andere aanwijzingen nodig om iets uit te kunnen sluiten.

Voorbeeld van een getuigenis:



Olivia Goodwill kan op 5 mei doorgestreept worden, omdat ze geen zichtbare tatoeage heeft en dus niet in aanmerking komt als dader op deze dag. Zij moet dus op 6 mei of 8 mei gesaboteerd hebben.

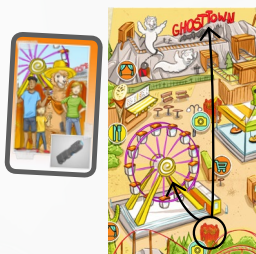


Als je een kaart met een **getuigenis** hebt gepakt, pak je onderzoeks dossier er dan bij en probeer de aanwijzingen te analyseren.



- ▶ Aan de attracties werden verschillende schoenafdrukken gevonden die met de zaak te maken hebben. Kijk goed en onderzoek met behulp van de spiegelkaart de getoonde schoenafdrukken. Alleen een schoenafdruk ① is onomstotelijk toe te schrijven aan de schoenen van een dader. Deze persoon is voor de sabotage van de getoonde attractie verantwoordelijk (pagina 1 dossier).
- ▶ Onderzoek bij welke shows de rest van de showtickets ② horen, die de vermoede daders bij zich hadden. Combineer vervolgens aan de hand van de showtijden op welke dag de daders het park bezocht moeten hebben (pagina 2 dossier).
- ▶ De saboteurs kwamen verkleed als parkmascottes probleemloos in de beveiligde gebieden, maar ook op de foto's van enkele bezoekers. Hun gereedschap konden ze daarbij niet goed verbergen. Bekijk de ingestuurde snapshots ③ goed. Bij elk van de drie gesaboteerde attracties is een photopoint. Vergelijk de attracties achter de photopoint-muur met de kaart van het park om erachter te komen bij welke attractie de foto is gemaakt. Hier werd het gevonden gereedschap gebruikt (pagina 3 dossier).

Bijvoorbeeld: In deze snapshot flitst een gereedschap - de stungun - door de vermomming van de dader. Boven bij het hekje van het photopoint is op de achtergrond links het reuzenrad zichtbaar en rechts het spandoek van Ghosttown. Volgens het parkplan is er maar één photopoint dat vanuit het gefotografeerde perspectief vrij zicht geeft op het reuzenrad en Ghosttown: het photopoint achter de achtbaan. De stungun werd dus gebruikt om de achtbaan te saboteren.



2. Zaak afsluiten

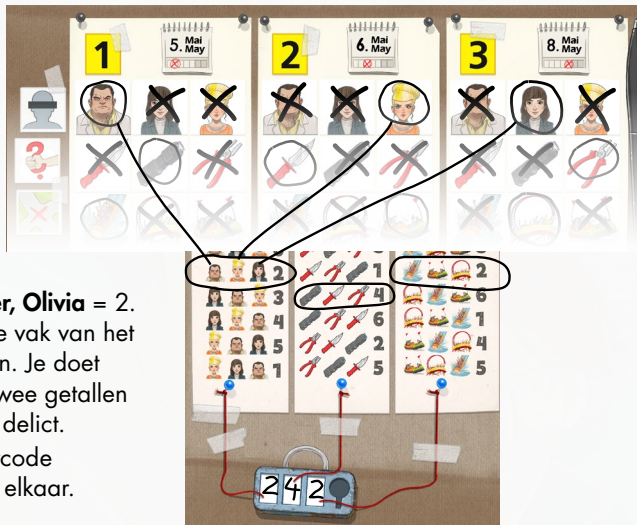
Je kunt de zaak sluiten zodra je zoveel getuigenissen en bewijsmateriaal hebt onderzocht dat nog maar negen velden: (drie **verschillende** daders, gereedschappen en plaatsen delict) vrij of omcirkeld zijn op je oplossingskaart.

Ben jij de snelste rechercheur, dan pak je de sleutel uit het midden van de tafel.

Nu mogen alleen de andere spelers meer kaarten trekken en ook proberen de zaak op te lossen. De winnaar is niet noodzakelijk de snelste, maar wel de meest efficiënte rechercheur ...

3. Cijfercode aanmaken

De volgorde (van links naar rechts) van de daders resulteert in een oplossingscijfer dat je kunt aflezen van de linkerkant van je aktetas.



Bijvoorbeeld: Gonzo, Jennifer, Olivia = 2. Voer dit nummer in het eerste vak van het combinatieslot in je aktetas in. Je doet hetzelfde met de volgende twee getallen voor gereedschap en plaats delict. Uiteindelijk krijg je een cijfercode bestaande uit 3 cijfers naast elkaar.

4. Daders achter de tralies zetten

Zodra alle spelers een cijfercode hebben aangemaakt, controleren jullie de resultaten van het onderzoek.

Pak de oplossingskaart uit de doos en leg deze op de tafel, met de kant met alle grijze combinatiesloten naar boven gericht.

De snelste rechercheur (= die de sleutel heeft gepakt) mag nu naar het slot zoeken met het nummer dat overeenkomt met zijn/haar cijfercode.

Is er een slot met jouw cijfercode?

Nee? Jammer, je code is verkeerd. Als de volgende speler (met de klok mee) een cijfercode heeft gevonden, mag deze zijn/haar code controleren, enzovoort.

Ja? Steek de sleutel voorzichtig in het betreffende slot op de kaart. Draai de kaart nu om.

Komen de kleur van de sleutel en de achterkant van het slot overeen?

Nee? O nee! Je hebt ergens een fout gemaakt in je onderzoek en bent nu af. Als de volgende speler (met de klok mee) een cijfercode heeft gevonden, mag deze zijn/haar code controleren, enzovoort.



Ja? Geweldig! Je hebt de zaak goed opgelost en de daders zitten eindelijk achter slot en grendel.

Maar, was je ook de meest efficiënte rechercheur?

Heeft niemand de juiste code?

Controleer dan of jullie echt alleen kaarten gebruikt hebben met de kleurcode in de kleur van de gekozen sleutel. Anders moeten jullie nieuwe getuigenissen en bewijsresultaten trekken en analyseren. Misschien vinden jullie dan de juiste oplossing.

5. Wie is de meester-rechercheur?

Van alle spelers die de juiste cijfercode hebben gevonden, wordt gecontroleerd van wie het onderzoek het efficiëntst was. Daarvoor telt elke speler zijn/haar onderzoekspunten bij elkaar op die op de achterkant staan van alle verzamelde kaarten.

Maar let op: heeft de speler die de sleutel heeft gepakt, de juiste cijfercode gevonden? Dan mag deze als beloning een van zijn/haar kaarten met de minste waarde afgeven. Deze wordt niet meegeteld.

De speler met de minste onderzoekspunten is de winnaar. Gefeliciteerd! Je kunt een promotie verwachten!

Ook de andere rechercheurs die hebben geholpen bij het arresteren, verdienen een groot compliment. Uiteindelijk wint steeds de gerechtigheid!

Is er gelijke stand, dan wint de rechercheur die de minste bewijsstukken heeft gebruikt. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan zijn jullie beide winnaar.

Als je wilt, kun je je eigen prestaties ook controleren in de oplossingskaart voor de solo-variant.

Bijvoorbeeld:

deze speler heeft in totaal 19 onderzoekspunten. Een getuigenis die hij heeft gebruikt en die 2 punten waard is, wordt niet meegeteld omdat hij het snelste was (sleutel) en hij deze dus mag wegleggen.



Tips voor het volgende potje:

Veeg na elk spelletje je aktetasscherm schoon met het sponsje op je stift, zodat de kleur na verloop van tijd niet indroogt.

Je kunt natuurlijk direct nog een keer spelen. Schud de kaarten goed en leg ze met de kleurcodes naar boven in het midden van de tafel. Jullie kunnen nu een andere sleutel kiezen en een andere zaak oplossen.

Belangrijk: het spel is nadat alle negen zaken zijn opgelost, nog steeds bruikbaar. Omdat elk spel gaat over het combineren van individueel getrokken aanwijzingen, kunnen alle varianten zo vaak worden gespeeld als je wilt. Hoe je de oplossing vindt en het gepuzzel, zijn de echte uitdagingen – de combinatie van cijfers is slechts het resultaat.

SOLOVARIANT

In de solovariant speel je alleen om de eer van de beste rechercheur. De tijdsdruk om het snelst de oplossing te vinden en de strijd om de beste kaarten speelt hier natuurlijk geen rol. In plaats daarvan gaat het erom de slimste kaart te kiezen.

De solovariant is ook zeer geschikt om het spelmateriaal te leren kennen en vertrouwd te raken met oplossings- en onderzoeksggericht denken.

De spelstructuur en het proces komen overeen met de variant voor meerdere spelers.

Wanneer je de zaak hebt opgelost, controleer je jouw oplossingscode met behulp van de sleutel en de oplossingenkaart.

Vervolgens bereken je hoe efficiënt je onderzoek was. Hoe minder onderzoekspunten je kaarten hebben, hoe beter. In tegenstelling tot de variant voor meerdere spelers, mag je geen punten aftrekken.

| | |
|----------------|--|
| > 34 punten | Helaas heb je het onderzoeksexamen niet gehaald. Probeer het meteen nog een keer! |
| 32 - 34 punten | Pfff – dat was met de hakken over de sloot! Probeer je onderzoek de volgende keer efficiënter te laten verlopen. |
| 29 - 31 punten | Niet slecht, maar je kunt vast beter. |
| 26 - 28 punten | Je bent een goede rechercheur. |
| 23 - 25 punten | Heel goed! Jij bent een heel slimme speurneus! |
| 20 - 22 punten | Wauw, je bent echt een goede rechercheur! |
| 18 - 19 punten | Top! Je baas is onder de indruk en alle slechteriken zijn bang voor je speurvaardigheden. |
| 15 - 17 punten | Jij behoort tot de beste rechercheurs ter wereld. Niemand neemt jou in de maling. |
| ≤ 14 punten | Ongelofelijk. Je bent de allerbeste rechercheur ter wereld. Van jou kan zelfs Sherlock Holmes nog iets leren! |

KORTE HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Combineer de aanwijzingen en getuigenissen op slimme wijze en probeer op die manier de reeks sabotages in Lucky Lama Land op te lossen. Daarvoor moet je uitzoeken welke dader welke attractie op welke dag met welk gereedschap heeft gesaboteerd. De rechercheur die het efficiëntst handelt en de dader met de juiste cijfercode achter de tralies zet, is de winnaar.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Per speler een aktetasscherm, een stift en een onderzoeksdossier
- Schud de kaarten en leg ze met de **kleurcodes** naar boven in het midden van de tafel.
- Laat de oplossingenkaart in de doos liggen en kijk er niet naar.
- Kies samen een sleutel uit en leg deze in het midden van de tafel. Leg de spiegelkaarten erbij.
- Leg overgebleven spelmaterialen terug in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

1. Rechercheren:

- ▶ Pak tegelijkertijd kaarten van de tafel.
- ▶ Let op: de kleurcode in het vakje moet dezelfde zijn als de gekozen sleutel!
- ▶ Leg de gekozen kaarten achter het scherm.
- ▶ Combineer en analyseer aanwijzingen en getuigenissen op de kaarten met behulp van het onderzoeksdossier.
- ▶ Markeer de getuigenissen op je aktetasscherm.

2. Zaak afsluiten:

- ▶ Als een unieke combinatie van dader, dag van het misdrijf, gereedschap en plaats delict overblijft: pak de sleutel.
- ▶ De andere spelers mogen verder Rechercheren.

3. Cijfercode aanmaken:

- ▶ Lees voor de 3 cijfers de daders, gereedschap en plaats delict elk overeenstemmend nummer op de linkervleugel van de koffer.
- ▶ Voer de cijfers in de cijfersleutel van de aktetas in.

4. Daders achter de tralies zetten:

- ▶ De snelste rechercheur zoekt zijn/haar cijfercode op de oplossingenkaart en steekt de sleutel in het betreffende slot.
- ▶ Oplossingenkaart omdraaien: komen de kleur van de sleutel en het slot overeen?
→ De daders zijn achter slot en grendel.
- ▶ Er is geen slot met de cijfercode, de kleur op de achterkant komt niet overeen of de sleutel past niet in een slot?
→ Verkeerde cijfercode. Andere spelers mogen het controleren (met de klok mee).

5. Meester rechercheur bepalen:

- ▶ Alle spelers met de juiste cijfercode tellen de onderzoekspunten van hun kaarten bij elkaar op. Speler met de sleutel moet zijn/haar kaart met de laagste waarde wegleggen.
- ▶ Winnaar: de speler met het minste aantal punten wint.



Auteur: Thomas Sing

Illustrator: Timo Grubing

Redactie: Annemarie Wolke & Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305856