

调查小组

现有高度机密的信息给到诸位。绝对保密，不能泄露给外界！高墙监狱发生了一系列前所未有的越狱事件：三名最危险的囚犯越狱了！这些囚犯犯下的罪行从盗窃到危害生命的游乐场游乐设施破坏，再到冷血谋杀。

当地的监狱在警察圈里已经很出名了，因为那里是当地三个帮派无情竞争的地方。他们的领导人希望他们绝对忠诚，并对帮派成员保密。而逃跑的正是这三个黑帮老大！

初步调查显示存在严重的安全漏洞；逃犯以三种不同的方式逃出了锁着的牢房。他们还监视和利用监狱的洗衣服务：罪犯躲在洗衣车里，这样他们就可以不被发现地带出监狱。在城墙外，逃跑的人制服了货车司机，逃到城里的各个藏身处。

幸运的是，由于越狱犯的粗心大意，他们在逃跑几天后就在街上被逮捕了。

尽管有许多目击者的证词，并对电子监控设备进行了广泛的分析，但警方仍未能将逃跑路线与肇事者相匹配。为了消除安全漏洞，你们必须找出何人以何种方式离开牢房，何人躲在哪个洗衣车里，以及谁使用了哪个藏身处。最后，你们还必须确定帮派的联系人，以完全解决案件。

我们正在寻求您的帮助，并依靠您无与伦比的直觉来正确分析线索，并无可辩驳地证明情况。谢谢你的支持。

游戏配件：



4个公文包(屏风)



4份调查档案



4份地图



4个带橡皮擦的记号笔



9把木钥匙



1张答案板

130张大调查卡：

94张证人证词卡



36张实验室证物卡



18张洗衣车卡片

18张导航卡

103张小帮会卡：



25张牢房卡



60张审讯卡



18张帮派卡片

GAME SETUP

每个调查人员拿一个公文包(图1)，如图所示组装起来，并放在自己面前

每个调查人员拿一支笔(图2)，一张地图(图3)和一个调查文件(图4)。

洗牌所有大的调查卡片(图5)，并将它们摊开在桌子中央，背面朝上(颜色代码可见)。卡片可以堆叠遮盖。须确保所有玩家都轻易可以够到卡片。

洗牌所有小的帮会卡(图6)，并将它们摊开在桌子中央，放在大卡旁边，作为第二个牌堆，背面朝上(颜色代码可见)。卡片可以堆叠遮盖。须确保所有玩家都轻易可以够到卡片。

先把答案板放在游戏盒里，不要看它。直到游戏结束才需要它。

- ◆ 所有玩家一起选择一把钥匙(图7)，并将其放置在大调查卡和小帮会卡中间。钥匙的颜色表示游戏中你所选择的事件情况。



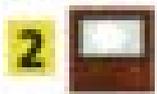
剩下的游戏材料放回到游戏盒。

每个调查人员都试图将证人陈述、实验室结果和团伙卡片快速正确地结合起来，以解决案件。用最少的线索识别出正确密码的玩家就是赢家。

案件侦办的重要信息:

越狱地点: 这是罪犯如何从锁着的牢房区逃脱的:

- 一人弄破了厚重防盗门的嵌板，这个大洞让门可以从另一边打开
- 第二个人在监狱窗户上的安全网上凿了一个中等大小的洞。



- 最后一个人墙上炸了一个大洞。逃离牢房区。



重要:

两个都...

- ...在牢房里(从牢房到越狱地点)...
- ...在监狱院子里(从越狱地点到洗衣房)....

...逃犯总是抢最短的路线。没有不必要的弯路。



越狱者: 3个帮派老大分别是:



Gonzo Illusone, 4贡左, 48岁——在他非法交易及卷入“羊驼乐园”破坏事件后, 法律终于将其绳之以法。其在黑社会犯罪下拥有庞大的关系网, 改造不是他的第一计划。

在监狱里, 他是“Aggros”的首领, 这是一群通过暴力解决问题的囚犯。



Lady Corinna Windhouse, 科琳娜, 54岁——据传当她被监禁时, 她只说了一句话:“哦, 这太不必要了!” 科琳娜在她的牢房里从来没有给人一种老老实实待着的印象。她另有安排。

这位女士周围都是一群精英囚犯, 他们的帮派名字叫做“blings”。毕竟, “重赏之下必有勇夫(有钱能使鬼推磨)”



Nick Bizzo, 尼克, 17岁——一个杰出的头脑如果没有持续的输入就会退化。他沉迷于非小说类书籍中。但对于监狱的工作人员来说, 他是如何几乎每天都能拿到新书的仍然是个谜。

尼克是“Genius天才”帮的老大。他们总是三思而后行。加入帮派的唯一方法是解决一个极其棘手的谜语。

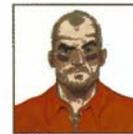
帮派成员: 这6名同伙囚犯在黑帮头目逃跑后仍被关押在监狱中:



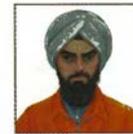
Jason Beau



Greta Sable



Rob Gonzales Ortega



Amit Khan



Jennifer "Wings of Revenge" Di.1.1.Lington



Olivia Goodwill



如果想在高墙监狱生存下去，你需要盟友。因此，每个囚犯都属于三个帮派中的一个。每个团伙总是由恰好1个头目和2个同伙囚犯组成。

洗衣车：3个不同的自助洗衣店为监狱工作：



• 米勒(Miller)是一家家族企业，它使用的黄色洗衣车带有鲜红色的复古印花。标志中的两颗星代表两代干洗历史。



• EasyClean易洁洗衣店是这个城市最大的自助洗衣店。它的蓝色洗衣车上有一个永恒的铁锈色标志，上面有6颗星。



• 名为“Deluxe Delight豪华喜悦”的自助洗衣店负责各种日常洗衣。它使用了低调的黑色洗衣车，因其绿色的星星圈而引人注目。8颗星中的每一颗都代表一个测试获胜者的等级！

藏身地点：罪犯藏身于以下地点



• 皇家之星赌场：是城里罪恶的温床。这已经不是调查人员第一次对此处进行详细调查。



• 经典汽车：二手车经销商，专注于修复有辉煌岁月的老爷车，一个藏身的好地方。



• 约翰尼的纹身工作室：在城市东边比较安静的地方。里面的顾客就像附近迷宫般的后院一样难以捉摸。

尽管搜捕成功，但此类事件不可掉以轻心，被捕的罪犯目前由当地警方关押。在他们返回监狱之前，监狱必须配备好设备，以防止将来发生类似的越狱事件。为了消除安全漏洞，您必须查明到底发生了什么。有许多不同的信息来源可以帮助你。比如：目击者的笔录，法医实验室收集的有关逃犯的有关证据。比如您可以查阅洗衣房的摄像头以及货车里的导航记录。

最后，你必须找出谁从外面帮助这些帮派留下的囚犯可能是成功的关键。进行公开或秘密的审讯，研究牢房拘役的记录，并调查秘密的帮派符号。

在本起案件中，有两堆单独的信息线索卡：

一堆是大卡片，上面写着案件本身的信息(证人陈述和实验室结果)。另一堆是写有帮派信息的小卡片(审讯，帮派符号和牢房)。

大调查信息卡：

证人证言卡



卡片分值

卡片右上角的数字，分别有2、3或4个调查点。

颜色代码

每张卡片上的颜色代码显示了卡片在哪些情况下有用。只有上面有与游戏开始时选择的钥匙的颜色相一致的卡片才是有用的。其他没有该颜色的卡片将导致不正确的调查结果。

不同的图标

表示卡片提供哪个方面的信息。例如，这张图上的卡片上有一个关于罪犯和他们藏身处的说明。



罪犯



洗衣车



藏身处



帮派关系



1、2、3案件/或案件的总体信息。

证物卡



实验室证物卡上的分值都是4个点，卡片的分值越高，线索就越有用。

有两种类型的实验室卡：

- ①洗衣车卡显示犯罪者和洗衣车信息；
- ②导航卡：显示洗衣车和藏身处信息。

小帮派信息卡:

牢房卡



牢房分组卡片提供了帮派如何划分的信息

卡片分值

牢房分组卡：都是3分，
帮派符号卡：都是5分
审问卡：第一张审问卡是免费的，但每次都是一拿就多花1个调查点。

因此，第二张牌花费1个调查点，第三张牌花费2个调查点，以此类推。

审问卡



审问的人

当审问卡被抽出来时，可以问被出示的团伙一个关于越狱的问题。这个问题通常指的是黑帮老大之一(Gonzo, Corinna或Nick)和他们逃跑的一个方面(越狱地点, 洗衣车或藏身处)。

审讯卡上有奥利维亚的口供。她回答了一个关于黑帮老大尼克
的案件(=越狱地点)的问题。

重要提示: 如果一个人是在陈述自己的帮派老大，他们会为他们掩盖:这是一个谎言。如果这是关于另一个帮派老大的陈述，那就是事实。

如果已经知道该团伙的隶属关系，这可以为案件提供有价值的信息。另一方面，一份关于已经知道的部分调查的声明可以为帮派的划分提供有价值的意见参考。

帮派标志:

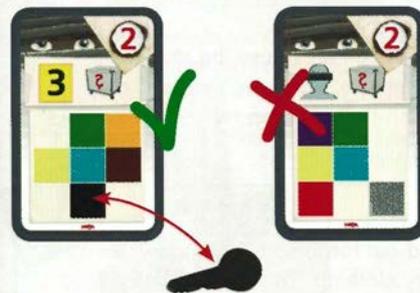


能清楚地显示出犯人的帮派背景

游戏玩法

第一阶段: 调查

所有玩家同时进行游戏。没有特定的顺序。在“开始你的调查!”的口令下，所有玩家同时从卡堆挑选一张卡片。你可以自己决定要抽哪张牌，然后查看。始终确保所选钥匙的颜色能在卡片的颜色代码中找到。把每一张评估过的卡片放在自己公文包(屏风)后面。



在调查过程中，还应该注意卡片上的类别图标

重要!

只能选显示当前游戏所选钥匙颜色的牌!其他无该颜色的卡片是无用的，会误导你。

如果你发现自己拿了一张不正确的卡，可以不使用它，继续你的调查。但在游戏结束时，它仍然会被算作你用过的卡之一。

你还没有找到哪方面的线索?例如,你还不确定哪个黑帮老大躲在哪个洗衣车里吗?那么寻找带有这些符号的卡片罪犯和洗衣车的照片



选好一张牌，拿起它并对信息进行评估后，你可以立即从桌子中央取下一张牌。这条规则唯一的例外是审问卡，但你会在后面了解到更多信息。

已经选择的牌不能再放回桌子中央。你完全有可能拿到重复的已知的消息。任何调查人员都可能遭遇这种不幸。

你所选择的所有卡片都被放在你的公文包屏风后面，不给其他玩家看到。这些卡，你可以想看多少次就看多少次。

用记号笔在公文包屏风中追踪你的个人调查结果。使用屏风下端部分。可以排除的结果用“X”标记。你也可以圈出任何你确定是解决方案的信息。

例如,你是毫无疑问地确定了墙上那个洞的罪犯(案例3)?那么你就可以排除这个人的其他两种类型的越狱,把它们划掉。

通过这种方式，各种卡片让你排除越来越多的选项，直到所有三种越狱都证据确凿地解决了。最后，每种组合的越狱只能是唯一的罪犯、洗衣车和藏身之处的组合。

你还需要所有囚犯的帮派关系，才能最终解决最后的问题。把你收集到的关于这个的信息记录公文包右上角帮派概述处。

你确认Rob和Jennifer是“Aggros”帮派的两名成员了吗?那么在Gonzo旁边圈出这两个人,同时把科琳娜和尼克旁边的这两个人的头像划掉。由于“Aggros”总共由3名成员组成,所以这个团伙是完整的。因此,剩下的四名囚犯不是“Aggros”的成员,可以在Gonzo旁边划掉。如上图



评估信息

拿了证人证词卡，可以试着在调查板上直接使用卡片上的信息。然而，有的卡片上的信息可能要稍后才会有用。还需要其他线索，这样就可以排除一些可能性。

例如



科琳娜可以被划掉，因为她是唯一一个没有穿脏衣服的人。这意味着她一定是从门或墙上的洞逃走的。



审讯卡可以在任何时候抽取和评估，就像任何其他类型的卡一样。

有时，当你翻开证人陈述卡时，会在右下角发现一个审问符号。在抽下一张牌之前，你必须进行一次公开审问。

公开审问:

选一张审问卡(与所选钥匙的颜色相同)，并将其正面朝上放在你的公文包前面，以便所有玩家都能看到它。

如果你不需要另一张卡片来结案，就不必进行公开审问。



每个玩家现在都可以免费共享这些信息。

每个玩家只有一个空间可以放审问卡。

如果进行第二次公开审问，把新的审问卡放在之前的审问卡上面。前一张卡片上的信息现在不再对任何人可见

一旦进行了公开审问，玩家可以自己决定接下来会发生什么。

公开审问的卡片在游戏结束时不计入总分数。



如果你选择了一张有实验证物卡的卡片，拿起调查文件或地图，并尝试分析相应的线索。

try to analyze the clues around



越狱犯躲在三家不同自助洗衣店的洗衣机(图上1)里。照片显示了罪犯爬进洗衣机前后的情况。三辆洗衣机中有一辆已经被确认没有动过。从发现的脚印，你可以清楚地推断出其中一名逃犯参与其中。仔细看一下这两堆洗好的衣服。只有一辆洗衣机里的东西略有变化。(文件第3页)。

小贴士: 每种洗衣机都有自己的规则。如果你知道要寻找什么，接下来你会很容易发现差异。

一旦他们驶出监狱院子，越狱者就制服货车司机，并前往他们的藏身处。在路上，他们绕了很长的路来掩盖自己的踪迹。但是，你可以用货车上的导航设备(图上2)找出哪辆洗衣机开到了哪张藏身处(地图)。

基本规则:

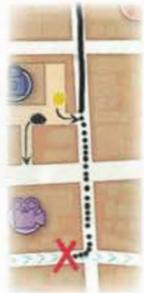
从左到右，一行一行地遵循所有的说明。当你完成一条指令时，在下一个路口停下来，然后在那里执行下一条指令。最后，每个导航地图都精确地指向三个目的地中的一个。

	这里的连接中断了。指令只能是“左”、“直走”或“右”。必须尝试各种解决方案!		马上调头，朝相反的方向开。
	货车一直往前开，开到一个单行道，穿过马路一个回旋处，然后停在那里。		货车一直往前开，直到经过一家餐馆。这同样适用于许多其他目的地。
	环形的使用一直会被标记!在这个例子中:在环形路口，走第三个路口退出。		导航结束。如果货车现在在3个红色十字路口之一处，上面的位置就是你要找的藏身处。
# 要遵循指令。例如	意味着货车在当前的十字路口直行。然后执行下一条指令。	# 导航都是当车子从监狱的院子甲出来才开始，并且都伴随一个这样的标志	因此，你首先必须确定货车是向左转弯还是向右转弯。
# 必须遵守道路交通规则(例如单行道)。		# 离开监狱后，通往监狱的通道就可以忽略了。	
# 货车不会开出地图以外的地方。			



Miller的黄色货车总是离开监狱院子往东开。但是很不幸运，第一条指令不清楚。你不知道货车是向右转还是向左转。让我们思考一下：如果你向右转，你会在下一个十字路口直开，然后错误地右转进入单行道，所以你可以排除这个。现在你

知道货车左转了。然后一直开到下一个十字路口，然后右转。后来……



第二阶段结案

如果你在3列中分别圈出3个不同的结果，并将所有6名同伙分配给3个帮派头目，你就可以解出代码！

3. Generate a Number Code 第三阶段：生成数字代码

第一个代码：确定的越狱者的顺序(从左到右)产生一个解决方案编号，可以在公文包的左侧看到。

以下图为例：

按尼克+科琳娜+贡左这样的顺序，可以得到数字6。在你公文包密码锁的第一个空格里输入这个数字。对洗衣机和藏身处做同样的操作，分别可以得到另外2个数字。



这将创建一个由3位数字组成的数字代码。

帮派代码：

案子已经解决了，但现在你必须找到帮派的联系人！只有他们的内部信息才能给你最终的代码。

沿线找到第一个案件下面的锁。这里你可以看到一个帮派的标志。谁是案件1的越狱者，他是哪个帮派的头目？这个团伙的另外两名成员仍留在监狱里，这两个人分别都说出了一个名字(第3页)。

将这两个名字放在一起，并在相关条目(第3页)下搜索它们。最后，您将得到对前面代码的修改。进行此更改并在案件 1下输入新代码。

在这个例子中，由案件1得到的代码是612。在案件1中-破门-尼克是对应的越狱者。你可以看到杰森和奥利维亚属于尼克的帮派“天才帮”。杰森透露了名字“George”和奥利维亚透露名字Meyers”。在相关名字里找“George Meyers”，确实存在。他将带领您追踪Thomas William。Thomas William提示您必须交换前面代码的前两个数字，因此在案件1中，代码变为162。



现在按照相同步骤，对案件2和3进行分析。在第三次修改之后，您将得到最终代码。把它写在屏风右边的金锁上。这就是你的答案！

一旦你确定了金锁上的最终数字代码，你的工作就完成了！如果你是最快的调查员，并且是第一个完成的，去拿桌子中间的钥匙。把你的记号笔放在中间，表示你完成了。

如果你的公文包屏幕前有打开的审问卡，你现在可以把它们朝下，因为你已经提供了足够的帮助。

现在其他玩家可以继续抽牌来尝试解决这个案子。毕竟，赢得游戏的不一定是速度最快的调查员，而是效率最高的调查员。

第四阶段把罪犯关进监狱

当所有玩家都把自己的马克笔放在中间时，检查调查结果。

把答案板从盒子里拿出来，放在桌子上，使有灰色密码锁的一面朝上。

最快的调查员，也就是抓住钥匙的人，现在要在答案板上寻找与他们发现的数字代码相匹配的数字锁。

是否有锁可以显示您确定的数字代码？

没有？哦，不！你的代码不对。如果顺时针方向的下一个玩家想出了不同的数字代码，他们现在可能会寻找自己的代码。

有？是吗？小心地将钥匙插入板上相应的锁中。现在把板子翻过来。

这把钥匙的颜色和后面的锁相配吗？

不一致？真遗憾！你在调查过程中犯了错误，现在被淘汰了。如果顺时针方向的下一个玩家想出了不同的数字代码，他们现在可以检查他们的解决方案。

一致？太棒了！你正确地破案了，罪犯终于锒铛入狱。

但你是最有效率的调查员吗？



(没有人知道正确的代码吗？检查是否只使用了与所选钥匙相匹配的颜色代码的卡片。你可能需要抽取新的证人陈述和实验室证物卡。也许你们可以一起找到解决办法。)

第五阶段谁是最有效率的高级调查员

所有解出正确数字代码的玩家参与评比，看看谁是最高效的调查员。每个玩家将他们在游戏中收集到的卡片背面的调查点数相加。

提醒：每张审问卡总是比上一张多一个调查点，从0分开始。屏风前放置的审问卡作为开放的审问卡不计入总的调查点数。

例如，6张审问卡总共有15个调查点

$$0+1+2+3+4+5=15$$

提示：拿着钥匙的玩家是否解出了正确的数字代码？该玩家可以丢弃他们的任何一张卡作为奖励。丢弃的牌不计入总分。

调查点数总数最少的玩家获胜。

恭喜你，你升职了！

其他参与逮捕行动的调查人员也受到了高度赞扬，因为他们最终推动了正义的伸张。

在平局的情况下，使用最少实验室卡的调查员获胜。如果仍然是平局，这些玩家一起赢。

如果你愿意，你也可以在单人玩法变式的评估表中检查你的个人表现。

举例：

这个玩家总共有35个调查点。因为他是最快的(拿了钥匙)，可以丢弃任何一张卡。他从6张审问卡中选择一张，最后留下30个调查点。



关于下一场新开局游戏的建议：

每场比赛结束后，用记号笔上的橡皮擦去你的公文包和地图上的标记，停留的时间久会影响擦拭的效果。

然后你就可以马上再玩了！洗牌，并把它们摊开在桌子的中心，颜色代码的一面朝上。现在可以选择一个不同的钥匙，调查一个不同情况的案件。

重要提示：在玩完所有9种情况后，游戏并没有“耗尽”。每款游戏都是关于综合你拿到的所有独立信息。所以所有的情况变体都可以根据你的喜好进行，拿到不同的信息卡，分析的过程也不同。谜题和找到答案才是真正的挑战。

单人玩法变式:

在单人游戏中, 玩家独自游戏, 以获得最好的调查员的荣誉。单人玩法中没有时间压力, 不用去紧张如何最快找到解决方案, 不去紧张怎么抢到最好的牌。

相反, 你需要聪明地选择牌。单人版本也有助于了解游戏组件和熟悉调查方法。

游戏的设置和玩法与多人游戏相同。

当解决了案件, 检查解决代码, 使用钥匙和解决板。然后计算一下你的调查有多有效。你使用的卡片上显示的调查点越少越好。与多玩家变体不同的是, 你不能弃牌。

> 51 分	很不幸, 你没有通过调查员的测试。为什么不再试一次呢?
45 - 50 分	这是一次侥幸, 下次你应该考虑更仔细地调查哪张牌。
41 - 44 分	不错, 但你可能会做得更好。
37 - 40 分	你是个好调查员。
33 - 36 分	很好, 你是个聪明的侦探!
29 - 32 分	哇, 你真是个调查大师太棒了
25 - 28 分	你的老板对你印象深刻, 所有的坏人都害怕你的调查技能。
21 - 24 分	你是最好的调查员之一。谁也骗不了你。
520 分	哇, 你是世界上最好的调查人员之一就连夏洛克·福尔摩斯也能从你身上学到一些东西。

快速参考指南

游戏目标

通过巧妙地结合证人陈述、法医线索和帮派信息, 试图解决高墙监狱越狱的案件。你必须找出谁以哪种方式离开了牢房, 谁藏在哪个洗衣车里, 谁用了哪个藏身处, 以及正确地分配剩下的囚犯到3个帮派。获胜者是最有效地找到正确解决方案代码并将肇事者绳之以法的调查员。

游戏设置:

- 每个玩家拿一个公文包, 一支记号笔, 一张地图和一份调查文件。
- 把所有的信息卡按大小分开, 在桌子中央分成两堆。洗牌, 摊开放置, 颜色代码面朝上。
- 把答案板留在游戏盒, 不要看它。
- 选择一把钥匙, 放在桌子中央, 每个人都能够到的地方。
- 将任何不需要的游戏组件放回游戏盒。

游戏玩法:

1. 调查:

所有玩家同时从信息卡堆抽一张牌。

- ▶ 注意: 信息卡上的颜色必须有一个是跟所选钥匙颜色一致的。
- ▶ 把抽好的卡片放在公文包后面。
- ▶ 如果需要, 在调查文件或地图的帮助下, 评估和组合卡片上的线索和陈述。
- ▶ 在你的公文包上标出你的发现

2. 结案

- ▶ 当你有了罪犯、逃跑方式、洗衣车和藏身之处的独特组合, 并将所有囚犯分配到帮派, 即可生成一组数字代码。

3. 生成一个数字代码:

- ▶ 看看公文包左边的数字对应着罪犯, 洗衣车和藏身处的确定顺序
- ▶ 从案例1开始: 向犯罪团伙成员询问一个名字(在文件中), 并将结果修改应用于数字代码。输入新的代码。
- ▶ 在公文包右边的密码锁中输入最后的密码: 你可以抢抓钥匙。
- ▶ 其他玩家继续他们的调查, 直到他们解决了案件。

4. 把罪犯关进监狱:

- ▶ 最快的调查员在答案板上寻找他们的数字代码, 并将钥匙插入相应的锁中。
- ▶ 翻转答案板。锁的颜色和钥匙的颜色相配吗? 如果一致, 罪犯已被成功地关进监狱。
- ▶ 若是没有找到自己的代码, 或背面的颜色不匹配, 或是钥匙插不进锁里? 代表您的代码错误。其他玩家可以按顺时针方向轮流检查他们的解决方案。

5. 确定首席调查员:

- ▶ 所有拥有正确数字代码的玩家将他们卡片上的调查点数相加。拥有钥匙的玩家放弃他们手上的任何一张牌。
- ▶ 调查总分最低的选手获胜。