COMUNICACIÓ INTERNA · FORMACIÓ D'AGENTS

BENVINGUT A LA UNITAT ROBARTE

Aquí no endevinaràs. Investigaràs.

LA TEVA MISSIÓ: RECONSTRUIR UN ROBATORI IMPOSSIBLE

01 **QUI**
Identifica el lladre.

02 **ON**
Determina'n la casella exacta.

03 **AMB QUÈ**
Dedueix l'eina utilitzada.

04 **PER ON**
Reconstrueix la seva ruta de fugida i la sortida.

Cada expedient conté tot el que cal i té una única solució compatible amb totes les proves.

No necessites coneixements d'art. Llegeix, observa, descarta i relaciona les proves.

PROTOCOL 01

LES QUATRE PÀGINES D'UN EXPEDIENT

Una funció clara per pàgina. La solució no apareix mai al costat del cas.

1

L'EXPEDIENT

L'obra, el context del robatori, el lloc i els sospitosos.

2

L'ESCENA

Plànol, coordenades, càmeres, elements, objectes, sortides i quadern.

3

LA INVESTIGACIÓ

Proves verificades, declaracions i regla especial de l'expedient.

4

ARXIU DE L'OBRA

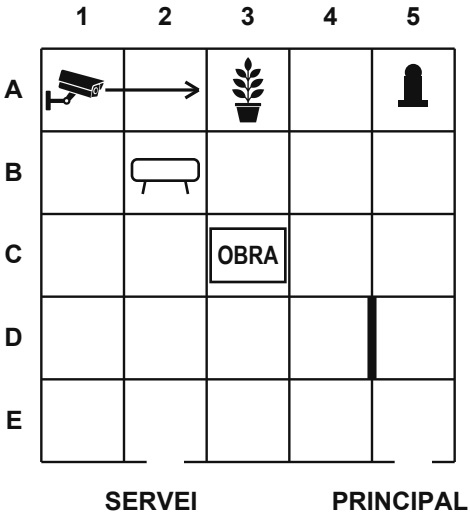
Ajuda a comprendre l'obra real del cas. No conté la solució ni afegeix proves noves, però conèixer-la a fons pot ajudar a observar millor i treure conclusions.

Les conclusions vàlides sempre s'han de demostrar amb les pàgines 1, 2 i 3.

PROTOCOL 02

COM LLEGIR EL PLÀNOL

El plànol recull la informació necessària per reconstruir les posicions i la ruta de fugida.



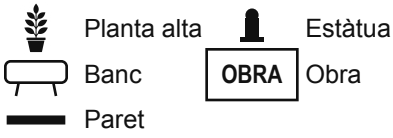
CÀMERES

La fletxa assenyala la direcció de vigilància. La càmera hi veu fins que un obstacle li bloqueja el camp; consulta la Guia d'elements per saber quins interrompen la visió. El lladre no pot ser vist durant la seva ruta de fugida; els altres sospitosos sí que poden travessar el camp vigilat. En l'exemple, la càmera d'A1 vigila A1 i A2: la planta alta d'A3 impedeix que la visió continuï.

SORTIDES

Es representen amb obertures a la quadrícula. Sempre en trobaràs el nom al costat del tall. Aquest plànol d'exemple en té dues: principal i servei.

LLEGENDA DEL PLÀNOL



OBJECTES

El lladre ha fet servir una eina per cometre el robatori. Les altres eines, encara que estiguin associades a altres sospitosos, no s'han utilitzat. Cada sospitós ocupa una casella amb la seva eina, inclòs el lladre. Fes servir les inicials dels objectes per treballar al quadern i al teu plànol d'investigació.

ELEMENTS

Els elements són les estructures, el mobiliari i les peces representades al plànol: una planta alta, un banc i fins i tot la mateixa obra. A la pàgina següent trobaràs una guia detallada de com actua cadascun.

PROTOCOL 03

GUIA D'ELEMENTS

Com afecten els elements el moviment i la visió de les càmeres.

ELEMENT O FAMÍLIA	OCUPA CASELLA	PERMET PAS	BLOQUEJA VISIÓ
CÀMERA Càmera de vigilància.	**NO**	**SÍ**	**VIGILA**
PARET Se situa al límit entre dues caselles.	**NO**	**NO**	**SÍ**
ELEMENTS ALTS O MASSISSOS Obra, tela, vitrina, vitrina alta o de seguretat, planta alta, estàtua, plafó, plafó alt o climàtic, pantalla, columna, piano, teló, penja-robes alt i photocall.	**SÍ**	**NO**	**SÍ**
ELEMENTS BAIXOS Banc, taula, taula de digitalització, bagul, bagul de vestuari, peanya, projector, armari, calaixera de plànols, armari de plànols i bicicleta.	**SÍ**	**NO**	**NO**
ELEMENTS ADOSSATS Marca d'assaig, finestra alta, aigua i desguàs i rellotge de paret.	**NO**	**SÍ**	**NO**
ELEMENTS MÒBILS Flight case, plafó escenogràfic, carro portaquadres i expositor mòbil. Ocupen la posició inicial fins que una regla n'autoritza el moviment.	**SÍ***	**NO***	**SEGONS L'EXPEDIENT**

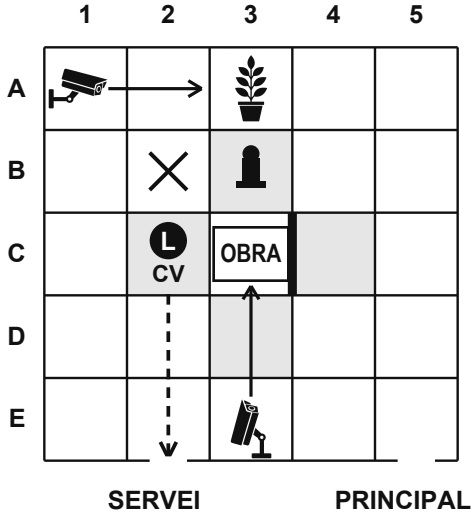
COM LLEGIR LA TAULA

Una casella ocupada no admet persones ni pas. El requadre de l'expedient preval, sobretot per als elements mòbils (*).

PROTOCOL 04

DE L'ACCÉS A LA FUGIDA

Cada sospitós ocupa una única casella vàlida.
Dos sospitosos no poden compartir la mateixa fila ni la mateixa columna.



COM LLEGIR L'EXEMPLE

Diagonal: no vàlida

Ruta de fugida

L **Lladre + objecte CV**

1 ACCÉS

L'obra és a C3. B3, C2, C4 i D3 són contigües; B2 queda descartada perquè és en diagonal.

2 OBSTACLES

L'estàtua ocupa B3, la paret impedeix accedir-hi des de C4 i la càmera d'E3 vigila D3. Només queda lliure C2.

3 OBJECTE

Aquí fem servir CV per mostrar com s'anoten les inicials de l'objecte que duu el lladre.

4 FUGIDA

La paret impedeix arribar a Principal. La línia discontínua mostra l'única ruta segura: Servei.

AL SOLUCIONARI

Al solucionari, la quadrícula mostra la posició definitiva de tots els sospitosos. La casella negra identifica la posició del lladre i una línia discontínua assenyala una ruta de fugida vàlida fins a l'única sortida correcta. Quan hi ha diversos recorreguts possibles, es representa el més curt i clar; la ruta dibuixada no ha de ser necessàriament l'única possible.

Exemple il·lustratiu: no pertany a cap expedient.

PROTOCOL 05

PROVES, REGLA I DECLARACIONS

Tres tipus d'informació que has d'interpretar de manera diferent.

PROVES	Són fets verificats per la Unitat RobArte. Sempre són certs i serveixen per descartar possibilitats.
REGLA DE L'EXPEDIENT	És una condició especial d'aquest cas. Pot indicar quantes persones menteixen o establir una condició que has de respectar. No contradiu ni substitueix mai les proves.
DECLARACIONS	En general, els expedients inclouen declaracions dels sospitosos. La regla indica quants diuen la veritat i quants menteixen. Cada declaració es valora com una unitat: el sospitós diu la veritat en tot o menteix en tot.

EXEMPLE GUIAT

REGLA: EXACTAMENT UNA PERSONA MENTEIX

NORA DECLARA: «Era a B2 i duia la clau de la vitrina».

SI NORA DIU LA VERITAT

- Era a B2.
- Duia la clau.

SI NORA MENTEIX

- No era a B2.
- No duia la clau.

COM RESOLDRE-HO

Compara totes dues interpretacions amb les proves. Si una prova demostra que Nora no era a B2, «diu la veritat» queda descartat. Com que la declaració és una unitat, si Nora menteix tampoc no duia la clau. Repeteix el procés i comprova que només una persona menteix.

PROTOCOL 06

RESOLUCIÓ I RESPOSTA FINAL

Relaciona les quatre deduccions i comprova que no queda cap contradicció.

1 **DESCARTA**

Marca les caselles, els objectes, les sortides i els sospitosos impossibles.

2 **RELACIONA**

Relaciona totes les proves amb la regla i les declaracions.

3 **VERIFICA**

Comprova l'accés a l'obra, les càmeres i la ruta de fugida.

4 **TANCA**

Accepta la hipòtesi només quan totes les peces encaixin.

PISTA ADDICIONAL

Si et bloqueges, consulta només la pista addicional del teu expedient.
Orienta la deducció sense substituir la investigació.

EXEMPLE DE RESPOSTA FINAL

QUADERN D'INVESTIGACIÓ **PISTA ADDICIONAL DISPONIBLE**

Després, comprova la solució i llegeix l'informe de Vera Lince.

PERSONA Nora **CASELLA** C2 **OBJECTE** CV **SORTIDA** Serveí