COMUNICAÇÃO INTERNA · FORMAÇÃO DE AGENTES

BEM-VINDO À UNIDADE ROBARTE

Aqui não vais adivinhar. Vais investigar.

A TUA MISSÃO: RECONSTITUIR UM ROUBO IMPOSSÍVEL

01 **QUEM**
Identifica o ladrão.

02 **ONDE**
Determina a sua casa exata.

03 **COM QUÊ**
Deduz a ferramenta utilizada.

04 **POR ONDE**
Reconstitui o seu percurso de fuga e a sua saída.

Cada processo contém tudo o que precisas e tem uma única solução compatível com todas as provas.

Não precisas de conhecimentos de arte. Lê, observa, descarta e relaciona as provas.

PROTOCOLO 01

AS QUATRO PÁGINAS DE UM PROCESSO

Uma função clara por página. A solução nunca aparece junto ao caso.

1

O PROCESSO

A obra, o contexto do roubo, o local e os suspeitos.

2

A CENA

Planta, coordenadas, câmaras, elementos, objetos, saídas e caderno.

3

A INVESTIGAÇÃO

Provas verificadas, depoimentos e regra especial do processo.

4

ARQUIVO DA OBRA

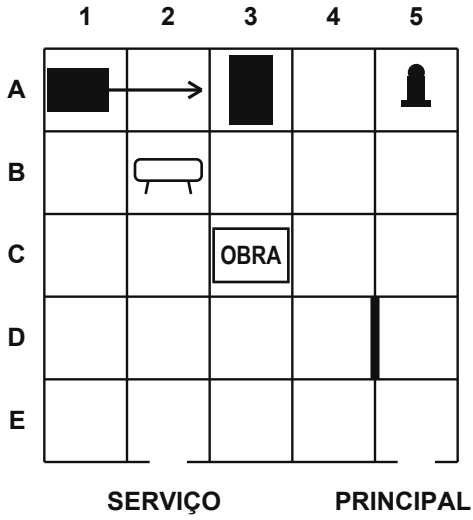
Ajuda a compreender a obra real do caso. Não contém a solução nem acrescenta provas novas, mas conhecê-la em profundidade pode ajudar a observar melhor e a tirar conclusões.

As conclusões válidas devem sempre ser demonstradas com as páginas 1, 2 e 3.

PROTOCOLO 02

COMO LER A PLANTA

A planta reúne a informação necessária para reconstituir as posições e o percurso de fuga.



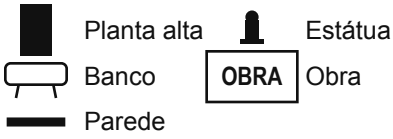
CÂMARAS

A seta indica a direção da vigilância. A câmara vê até que um obstáculo bloqueie o seu campo; consulta o Guia de elementos para saber quais impedem a visão. O ladrão não pode ser visto durante o percurso de fuga; os outros suspeitos podem atravessar o campo vigiado. No exemplo, a câmara de A1 vigia A1 e A2: a planta alta de A3 impede que a visão continue.

SAÍDAS

São representadas por aberturas na grelha. Encontrarás sempre o seu nome junto à abertura. Esta planta de exemplo tem duas: principal e serviço.

LEGENDA DA PLANTA



OBJETOS

O ladrão utilizou uma ferramenta para cometer o roubo. As restantes ferramentas, embora associadas a outros suspeitos, não foram utilizadas. Cada suspeito ocupa uma casa com a sua ferramenta, incluindo o ladrão. Usa as iniciais dos objetos para trabalhar no caderno e na tua planta de investigação.

ELEMENTOS

Os elementos são as estruturas, o mobiliário e as peças representados na planta: uma planta alta, um banco e até a própria obra. Na página seguinte encontrarás um guia detalhado de como atua cada um.

PROTOCOLO 03

GUIA DE ELEMENTOS

Como os elementos afetam o movimento e a visão das câmaras.

ELEMENTO OU FAMÍLIA	OCUPA CASA	PERMITE PASSAGEM	BLOQUEIA VISÃO
CÂMARA Câmara de vigilância.	**NÃO**	**SIM**	**VIGILA**
PAREDE Situa-se no limite entre duas casas.	**NÃO**	**NÃO**	**SIM**
ELEMENTOS ALTOS OU MACIÇOS Obra, tela, vitrina, vitrina alta ou de segurança, planta alta, estátua, painel, painel alto ou climático, ecrã, coluna, piano, cortina, cabide alto e photocall.	**SIM**	**NÃO**	**SIM**
ELEMENTOS BAIXOS Banco, mesa, mesa de digitalização, baú, baú de figurinos, pedestal, projetor, armário, mapoteca, armário de mapas e bicicleta.	**SIM**	**NÃO**	**NÃO**
ELEMENTOS ADOSSADOS Marca de ensaio, janela alta, água e esgoto e relógio de parede.	**NÃO**	**SIM**	**NÃO**
ELEMENTOS MÓVEIS Flight case, painel cenográfico, carrinho porta-quadros e expositor móvel. Ocupam a posição inicial até uma regra autorizar a sua deslocação.	**SIM***	**NÃO***	**SEGUNDO O PROCESSO**

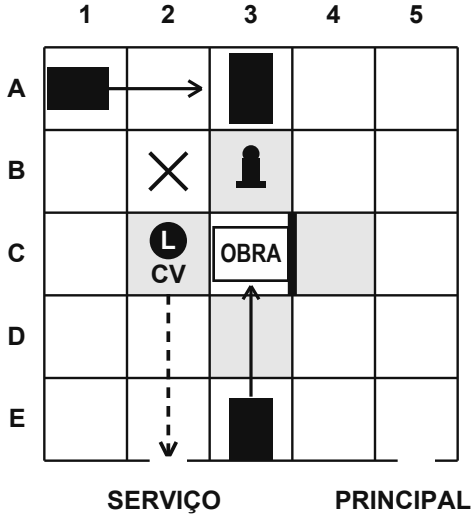
COMO LER A TABELA

Uma casa ocupada não admite pessoas nem passagem. O quadro do processo prevalece, sobretudo para elementos móveis (*).

PROTOCOLO 04

DO ACESSO À FUGA

Cada suspeito ocupa uma única casa válida.
Dois suspeitos não podem partilhar a mesma linha nem a mesma coluna.



COMO LER O EXEMPLO

Diagonal: inválida

Percurso de fuga

L **Ladrão + objeto CV**

1 ACESSO

A obra está em C3. B3, C2, C4 e D3 são contíguas; B2 é excluída por estar na diagonal.

2 OBSTÁCULOS

A estátua ocupa B3, a parede impede o acesso a partir de C4 e a câmara de E3 vigia D3. Só C2 fica livre.

3 OBJETO

Aqui usamos CV para mostrar como se anotam as iniciais do objeto que o ladrão transporta.

4 FUGA

A parede impede chegar a Principal. A linha tracejada mostra o único percurso seguro: Serviço.

NO SOLUCIONÁRIO

No solucionário, a grelha mostra a localização definitiva de todos os suspeitos. A casa preta identifica a posição do ladrão e uma linha tracejada indica um percurso de fuga válido até à única saída correta. Quando há vários percursos possíveis, representa-se o mais curto e claro; o percurso desenhado não tem de ser o único possível.

Exemplo ilustrativo: não pertence a nenhum processo.

PROTOCOLO 05

PROVAS, REGRA E DEPOIMENTOS

Três tipos de informação que deves interpretar de forma diferente.

PROVAS	São factos verificados pela Unidade RobArte. São sempre verdadeiros e servem para excluir possibilidades.
REGRA DO PROCESSO	É uma condição especial desse caso. Pode indicar quantas pessoas mentem ou estabelecer uma condição que deves respeitar. Nunca contradiz nem substitui as provas.
DEPOIMENTOS	Em geral, os processos incluem depoimentos dos suspeitos. A regra indica quantos dizem a verdade e quantos mentem. Cada depoimento é avaliado como uma unidade: o suspeito diz a verdade em tudo ou mente em tudo.

EXEMPLO GUIADO

REGRA: EXATAMENTE UMA PESSOA MENTE

NORA DECLARA: «Estava em B2 e tinha a chave da vitrina».

SE NORA DIZ A VERDADE

- Estava em B2.
- Tinha a chave.

SE NORA MENTE

- Não estava em B2.
- Não tinha a chave.

COMO RESOLVER

Compara as duas leituras com as provas. Se uma prova demonstrar que Nora não estava em B2, «diz a verdade» é excluído. Como o depoimento é uma unidade, se Nora mente também não tinha a chave. Repete o processo e verifica que só uma pessoa mente.

PROTOCOLO 06

RESOLUÇÃO E RESPOSTA FINAL

Cruza as quatro deduções e verifica que não resta nenhuma contradição.

1 **DESCARTA**

Marca casas, objetos, saídas e suspeitos impossíveis.

2 **CRUZA**

Relaciona todas as provas com a regra e os depoimentos.

3 **VERIFICA**

Verifica o acesso à obra, as câmaras e o percurso de fuga.

4 **ENCERRA**

Aceita a hipótese só quando todas as peças encaixarem.

PISTA ADICIONAL

Se ficares bloqueado, consulta apenas a pista adicional do teu processo. Orienta a dedução sem substituir a investigação.

EXEMPLO DE RESPOSTA FINAL



CADERNO DE INVESTIGAÇÃO **PISTA ADICIONAL DISPONÍVEL**

Depois, verifica a solução e lê o relatório de Vera Lince.

PESSOA Nora **CASA** C2 **OBJETO** CV **SAÍDA** Serviço