

Mapa bez północy

Eksploracja i rekonstrukcja map



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

14+

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–120 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

K139-S01 Początek historii



Róża wiatrów na starej mapie zniknęła. W latarni pozostały cztery arkusze: szkic przewoźnika, spis zalania, notatnik mostowego i pomiar grani. Każdy autor rysował inaczej.

Waszym celem jest skrzynka dawnych pomiarów. Najpierw odbierzcie klucz przy rozwidleniu F, potem zabierzcie skrzynkę i wróćcie do latarni L. Kierunki świata nie są potrzebne.

[START TUTAJ](#)

K139-S02 Przygotujcie stół

Położcie jawnie A–D, kartę konwencji, reguły ruchu i oba czyste atlasy. Atlas ma tylko L i F. Ostońcie osobno K01–K03 oraz H01–H04 pustymi kartkami z ID. Nie czytajcie przy przygotowaniu.

Wystarczy wydruk i ołówki. Racje można skreślać na torze zamiast wycinać. Oznaczenia punktów, strzałki i tekst są informacją gry; dekoracja nie tworzy dróg.

[START TUTAJ](#)

K139-S03 Jak podejmować decyzje

Atlas ma siatkę 5×5 PUNKTÓW. L to (0,0), F to (4,0); dodatnie y jest po stronie skały M. Każde sąsiednie połączenie poziome lub pionowe kosztuje 1. Przekątne nie istnieją.

Zrekonstruujcie obrót, odbicie, przesunięcie rzędów i rozciągnięcie. Każda mapa odpowiada jednej konwencji z karty. Przepiszcie kotwice, zalania i kierunki przepraw do atlasu.

Celem jest punkt spełniający równocześnie wszystkie warunki D. Najkrótsza droga liczy legalne odcinki, z zalaniem i kierunkami; długość kreski na papierze nic nie kosztuje.

[START TUTAJ](#)

K139-S04 Cel, pomoc i przerwa

Zapiszcie całą trasę przed kontrolą: L → F po klucz → skrytka → L. Macie 16 racji, po jednej na odcinek. Klucz i skrzynkę bierzecie bez kosztu ruchu.

Sprawdzajcie etapy pod osłonami K01–K03 po zapisaniu wyniku. Każda legalna trasa z właściwym celem, kluczem i powrotem w 16 krokach wygrywa. Po błędzie poprawcie atlas i zacznijcie nowy plan z 16 racjami.

W grupie wymieńcie mapy po pierwszej hipotezie, by inna osoba sprawdziła interpretację. Pauza zachowuje atlas i hipotezy; w trasie numer kroku, pozycję i przedmioty. To jeden scenariusz o statych mapach.