

Wszyscy zostawili ślad

Gra kryminalna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

18+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–160 min

+ 1 prowadzący • wymagany

START TUTAJ

K156-S01 Początek historii



O 21:50 ochroniarz znajduje martwego Tomasza Wolskiego, prezesa fundacji. Tego wieczoru pięcioro gości odwiedziło gabinet. Każde pozostawiło ślad i każde zataiło coś rzeczywistego.

Jesteście zespołem śledczym. Wykryte kłamstwo nie wystarczy do oskarżenia o zabójstwo. Tematy: śmierć, nadużycia finansowe i fałszowanie dokumentów, bez graficznej przemocy. Gra dla dorosłych; pauza jest dostępna w każdej chwili.

START TUTAJ

K156-S02 Przygotujcie stół

2–5 graczy oraz jedna dodatkowa osoba prowadząca. Gracze otrzymują D01–D11, matrycę, raport i 5 znaczników konfrontacji. Prowadzący czyta osobny klucz i trzyma D12–D16 oraz sprostowania.

Po zapisaniu pierwszej chronologii, także błędnej, prowadzący wydaje D12–D16. Nie trzeba odgadnąć sprawcy, żeby uzyskać dowody. Wydruki, ołówki i nożyczki do znaczników; koperty zastępują osłony.

START TUTAJ

K156-S03 Jak podejmować decyzje

Dla każdej osoby zapisujcie wizytę, czynność, ślad, kłamstwo i jego związek ze śmiercią. Odróżniajcie obserwację od wniosku. Kod karty wejściowej nie identyfikuje osoby bez powiązania.

Konfrontacja wymaga sprzecznego zdania i co najmniej dwóch współpracujących dokumentów. Niepełny argument otrzyma kategorię braku, lecz zachowuje znacznik. Poprawny zużywa jeden znacznik tej osoby i daje jedno sprostowanie.

Sprostowania pogłębiają motyw. Wszystkie podstawowe ustalenia można zbudować z D01–D16 bez przyznania się. Każda osoba ma dokładnie jedno sprostowanie.

START TUTAJ

K156-S04 Cel, pomoc i przerwa

Raport: sprawca, uzasadniony przedział czasu, trzy łańcuchy czasu/obecności/kontaktu i wyjaśnienie pozostałych czterech kłamstw. Nie dopisujcie dokładnej minuty, jeśli dowody jej nie dają.

Po pierwszym raporcie prowadzący wskazuje do dwóch błędnych rubryk. Po poprawionym wspólnie odczytacie rekonstrukcję. Nie tracicie dokumentów. Podpowiedzi są bezpłatne.

Rotujcie osobę aktualizującą chronologię; każdy sprawdza cudzy wniosek. Pauza zachowuje matrycę, odkryte karty i znaczniki. To jedna sprawa o stałej rekonstrukcji.