

Szkoła fałszywych bohaterów

Przygodowe śledztwo kooperacyjne



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

12+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

75–100 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Archiwistka szkoły prosi was o sprawdzenie trzech podpisów wystawy. Legenda opowiada o reprezentacji, lecz zeszyty z wyprawy zachowały więcej głosów. Odtwórzcie drogę, mostek i ostrzeżenie, zanim napiszecie sprostowanie.

12+; 2–5 graczy, bez prowadzącego. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 75–100 min i przygotowanie około 10 min to założenia prototypu. Wykonano przegląd cyfrowy. Sesja z graczami, fizyczny wydruk i niezależne przygotowanie pozostają do wykonania.

Zacznij od tej instrukcji. Dokładny wykaz stron do druku znajduje się w DRUK.txt; okładka jest opcjonalna.

[START TUTAJ](#)

I01 Trzy teczki, trzy ustalenia

Pracujecie za zgodą archiwistki. Przeczytajcie wystawę, otwórzcie teczkę drogi D01–D05 i P01. Wykonajcie rekonstrukcję, potem wpiszcie osobę, czas czynu i dwa niezależne dowody. Otwórzcie przeprawę, a następnie ostrzeżenie — bez testu poprawności i bez płatnych ruchów. Wszystkie otwarte źródła zostają dostępne.

Mostek: wytnijcie belki z P02 i połóżcie je na osi; podpory są tylko w punktach opisanych w D09. Ostrzeżenie: ułóżcie symbole z P03 i odczytajcie treść z D14.

Raport ma dokładnie trzy ustalenia i sześć wskazań dowodów. Wykluczenie jednej osoby nie jest automatycznie dowodem udziału innej. Każde ustalenie przedstawia referent; jedna osoba nie może przedstawić wszystkich trzech.

[START TUTAJ](#)

I02 Współpraca i finał

Przy 2 graczach źródła są wspólne, referenci dzielą ustalenia 2+1. Przy 3–5: czytający, rekonstruktor, chronolog, sceptyk, referent; łączcie funkcje i zmieniajcie po teczce. Każdy ma dostęp do wszystkiego.

Po trzech częściach świadomie zamknijcie raport i odłóżcie klucz. Sprawdźcie osobno trzy przypisania, czas i każdą parę dowodów. Komplet to sprostowanie udokumentowane; część to zakończenie z nazwanymi brakami. Można uzupełnić po wskazówkach, bez resetu. Następnie przeczytajcie listy finałowe.

Pauza: zapisz otwarte ID, hipotezy i wykonane rekonstrukcje. Nie ma minutnika ani kar za czytanie. To jedna historia; po poznaniu odpowiedzi można rozmawiać o argumentach, bez obietnicy nowej tajemnicy. Finał nie przyznaje punktów za przebaczenie.