

Serce krypty

Gra ekspedycyjna i dedukcyjna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

14+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

75–105 min

+ 1 prowadzący • wymagany

K137-S01 Początek historii



Pod pustynną osadą znaleziono trzy komnaty połączone z przedsionkiem. Poprzednia wyprawa wróciła bezpiecznie na powierzchnię. Zostawiła jednak zapiski doświadczeń i niedokończony dziennik wejścia.

Mechanizm zwany Sercem zmienia trzy liczniki i steruje drzwiami. Potrzebujecie trzech pieczęci, wyzerowania liczników i osobnego wyłączenia. Najpierw możecie analizować bez uptywu impulsów.

START TUTAJ

K137-S02 Przygotujcie stół

Wybierzcie jednego prowadzącego poza 2–5 graczami. Tylko on czyta 90_PROWADZACY. Rozłóżcie plan M01, komnaty, D01–D11 i arkusz hipotez. Wszystkie dowody analityczne są dostępne od początku.

Prowadzący chowa pieczęcie i pełny bieżący stan. Wyłóżcie 8 impulsów i bezpiecznik. Cyfry 0–2 można zapisywać na panelu. Potrzebne: wydruki, ołówek; nożyczki do znaczników.

START TUTAJ

K137-S03 Jak podejmować decyzje

Każde z A/B/C oznacza wejście, jedno użycie urządzenia i powrót w 1 impulsie. Nie ma dodatkowego ruchu. Dostęp zależy od licznika i trwałego rygla. Nielegalne wejście zużywa impuls bez zmiany liczników.

Pieczęć dostajecie, jeśli właściwy licznik ma 2 PRZED urządzeniem. Urządzenie zawsze działa. Po wizycie prowadzący pokazuje cały nowy stan i dopiero potem zamyka rygiel: A po 5, B po 6, C po 7.

Jawna karta hipotez ogranicza możliwe konstrukcje. Zapiszcie reguły, odtwórzcie bieżący stan z D10 i przygotujcie pełny plan. Dopiero wspólna deklaracja uruchamia 8 impulsów.

START TUTAJ

K137-S04 Cel, pomoc i przerwa

Finał to osobne działanie: tylko przy 000 i trzech pieczęciach. Zużywa impuls; musi nastąpić najpóźniej jako ósmy. Sam stan 000 nie wystarcza. Po porażce wyprawa bezpiecznie się wycofuje.

Raz bezpiecznik cofa ostatni impuls: stan, pieczęcie, rygle i numer impulsu wracają; bezpiecznik zostaje zużyty. Błąd rachunku prowadzącego poprawia się bez kosztu.

Role analizy, liczników, terminów i pieczęci rotują. Pauza zapisuje wszystkie te dane i bezpiecznik. Prowadzący udostępnia cztery poziomy pomocy na prośbę; nie wymyśla nowych przeszkód.