

Skarb, którego nie wolno zabrać

Kooperacyjna gra przygodowo-logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

10+

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

50–70 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

W Dolinie Lumen znaleziono złoty fragment starego pierścienia. Nera chce go wywieźć. Ena i Soren proszą was o zbadanie jego funkcji: sprawdźcie urządzenie i przygotujcie dowody, z którymi można porozmawiać przed odprawą.

10+; 1–4 graczy, bez prowadzącego. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 50–70 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 Dwanaście kroków wyprawy

Start: B, krok 0, przydział 2/2/2, brak badań, prób i dokumentacji. Wytnij pion i 6 świateł, załóż materiały badań oraz klucz. Przy 28 paskach złóż pustą dolną klapkę do góry, zastaniając wynik i zostawiając przydział widoczny.

Jeden wspólny pion zaczyna w B. Drogi dwukierunkowe: B–O, O–C, C–T, T–B. Nie ma przekątnych. Każda akcja kosztuje 1 krok: przejście jedną drogą; jednorazowe badanie O lub T; próba w C; dokumentacja w C po udanej próbie; przedstawienie pakietu w B, które kończy grę.

Po akcji zwiększ tor. Akcja 12 jest wykonywana w całości, także finał. Dopiero potem następuje odprawa Nery. Czytanie zdobytych źródeł, rozmowa i planowanie nic nie kosztują.

W C rozdziel wszystkie 6 świateł w całych nieujemnych liczbach między liść, studnię, wieżę. Ustawienie jest bezpłatne, ale wynik sprawdza osobna płatna próba. Zła suma lub ujemny przydział: popraw bez kosztu. Jedna próba ujawnia wynik tylko jednej konfiguracji.

[START TUTAJ](#)

I02 Jak badać i sprawdzać?

Badanie O odśłania plan, tabliczki i wypowiedź Eny. Badanie T odśłania inskrypcję, schemat i odpis Sorena. Źródła zostają dostępne. Przed badaniem O kontroluj próbę tylko paskiem o wybranym przydziale: otwórz jego zagięcie, odczytaj 3 wyniki, zamknij. Po O oblicz wynik z tabliczek. Nie przeglądaj innych wyników za ten sam krok.

Nieudana legalna próba kosztuje 1 i nie niszczy niczego. Po udanej próbie akcja dokumentacji w C tworzy protokół i przerys rdzenia. Wpisz stan pierścienia i przydział. Nie wyjmuj prawdziwego segmentu — zmniejszenie do 5 rozpatruj tylko jako obliczenie.

Nera przyjmuje pakiet według jawnej umowy U01, bez uznaniowej odmowy. Brak części lub błąd daje zadanie niedokończone, bez automatycznego zniszczenia doliny. Po limicie można uczyć się dalej, ale nie dopisuj dodatkowych kroków do wyniku.

[START TUTAJ](#)

I03 Wspólny zapis i pauza

Solo prowadzi wszystkie notatki; w grupie podzielcie nawigację, dokumentację, panel i budżet. Co 3 akcje zmieniajcie operatora lub prowadzącego pion. Nie zwiększajcie toru przy większej grupie.

Pauza po akcji: miejsce, krok, przydział, zbadane miejsca, wynik ostatniej próby i dokumentacja. Nowa próba po niepowodzeniu odtwarza start; zachowanie wiedzy czyni ją treningiem. To jedna ustalona sprawa.

Bariery są magicznym urządzeniem, bez prawdziwych porad technicznych. Celem jest poznanie i udokumentowanie funkcji przedmiotu, nie posłuszeństwo karcie zakazującej jego zabrania.