

Koniec sezonu

Thriller z ukrytymi celami



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

4–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

110–150 min

+ 1 prowadzący — wymagany

[START TUTAJ](#)

KS-S01 Zajawka ostatniego odcinka



W obozie zgasty reflektory, ale na stole leży zapowiedź finału „Ostatniej mapy”. Cztery krótkie sceny mają dowodzić przewinień uczestników. Rozpoznajecie miejsca i gesty, lecz coś zniknęło pomiędzy ujęciami. Do premiery pozostały trzy rundy rozmowy przy stole.

Jesteście finalistami programu. Zbudujcie wspólne sprostowanie. Wasze role mają fikcyjne sekrety; żaden uczestnik nie opowiada o własnym życiu. Możecie zrobić pauzę, czytać opisowo i zastąpić trudną wypowiedź kartą streszczenia.

START TUTAJ

KS-S02 Trzy rundy

Runda 1: przeczytajcie zarzuty i osiem kadrów A. Każdy może przekazać jedno świadectwo albo odmówić. Runda 2: macie wspólnie cztery żetony dostępu. Jeden otwiera jedną teczkę z jawnego spisu; nie trzeba wydać wszystkich. Czytajcie i porównujcie kontekst.

Po rundzie 2 prowadzący automatycznie dostarcza brakujące instrukcje czterech miejsc, potwierdzenia, listę montażową i kadry B. Wczesny wybór teczek daje więcej czasu, nie wyłączny dostęp do prawdy. Runda 3: ułóżcie dossier i oddajcie je do sprawdzenia.

W każdej rundzie każdy ma nieprzerwane krótkie wystąpienie albo pisemną uwagę. Nie mierzy się aktorstwa. Nikt nie odpada; nie głosujecie nad wyrzuceniem kogokolwiek.

[START TUTAJ](#)

KS-S03 Dziesięć pól i zgoda

Każdy z czterech zarzutów zajmuje dwa pola dossier: jeden materiał i jedno wyjaśnienie kontekstu z odwołaniem do potwierdzenia. Razem osiem pól. Listę montażową dołącza się bez kosztu. Dwa wolne pola mogą zabezpieczyć anonimowość dwóch prywatnych świadectw.

Możecie użyć wyłącznie dokumentów produkcji. Prywatne świadectwo jest alternatywą albo dodatkowym argumentem, nigdy jedyną drogą. Karta przyjęcia zeznania opisuje fragment zdradzający sekret. Właściciel sam zatwierdza dokładny tekst; brak zgody wyklucza wykorzystanie.

Wolno odmówić odpowiedzi, podać niepełną relację i później ją poprawić. Nie wolno niszczyć kart ani fałszować dowodów. Prowadzący nie odczytuje sekretów przy finale. Prywatne podsumowanie każdy sprawdza sam.

START TUTAJ

KS-S04 Sprostowanie i prywatne cele

Pełny wspólny sukces: obalenie czterech zarzutów i dowód polecenia zmiany kolejności ujęć. Trzy zarzuty dają sukces częściowy. Przy mniejszej liczbie premierę wstrzymuje się do dalszego wyjaśnienia; zachowujecie prawo do własnej relacji.

Każdy ma dwa prywatne cele: ochronę własnego sekretu i wskazane sprostowanie. Oba to osobisty sukces, jeden częściowy. Nie twórzcie rankingu. Wspólne sprostowanie przyjmuje większość; przy remisie wybierzcie ostrożniejszy zapis z niepewnością. Prywatny tekst wymaga zawsze osobnej zgody właściciela.

Przy czterech osobach obowiązki osi czasu i dossier rotują. Przy pięciu i sześciu przejmują je Wera i Tymon, zachowując swoje wystąpienia. Czas 110–150 minut i przygotowanie 25–35 minut to szacunki. Nie wykonano sesji z grupą docelową ani fizycznego druku.