

# Akta zamknięte

Kryminalna gra dokumentalna



## Start tutaj

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK

**18+**

GRACZE

**2–5 graczy**

CZAS ORIENTACYJNY

**120–160 min**

**Bez wymaganego prowadzącego**

START TUTAJ

## AZ-S01 Piętnaście lat po wyroku



Na stole leżą akta śmierci Marty Gajdy. W 2012 skazano kierowcę. W 2027 odnaleziono dokument, który nigdy nie trafił do sądu. Jesteście zespołem przeglądu, bez tajnych ról i bez prowadzącego.

Cel: pięć ustaleń w raporcie AZ-R01. Nazwisko bez źródeł nie wystarczy. Oddzielcie sprawcę ataku od zmiany akt i świadomego doprowadzenia do skazania.

Treści 18+: śmierć poza kadrem, zaniedbania instytucji i wymuszone przyznanie. Można zrobić przerwę lub zastąpić odgrywanie rzeczowym czytaniem tych samych materiałów. Nie prosimy o osobiste doświadczenia.

START TUTAJ

## AZ-S02 Otwieranie i praca

Otwórzcie A. Ułóżcie przybliżoną chronologię na AZ-T01, nawet z lukami. Wtedy otwórzcie B. Zapiszcie dwie sprzeczności lub dwa pytania „brak danych”, a potem C. Nie sprawdzajcie poprawności przed kolejnym etapem.

Czytajcie i porównujcie bez kosztu. Sześć żetonów pozwala otworzyć po jednej odpowiedzi Q01–Q06: tematy są na AZ-Q00. Każda kosztuje jeden żeton, najwyżej raz. Nie ma konieczności wydać wszystkich. Pomoc H01–H09 jest darmowa.

Rozdzielcie role: chronologia, porównywanie źródeł, notatki; przy czterech dodajcie sprzeczności, przy pięciu zapytania. Przy dwóch łączcie zadania. Po etapie zmiana ról i krótki głos każdej osoby. Wszystkie dokumenty są wspólne.

START TUTAJ

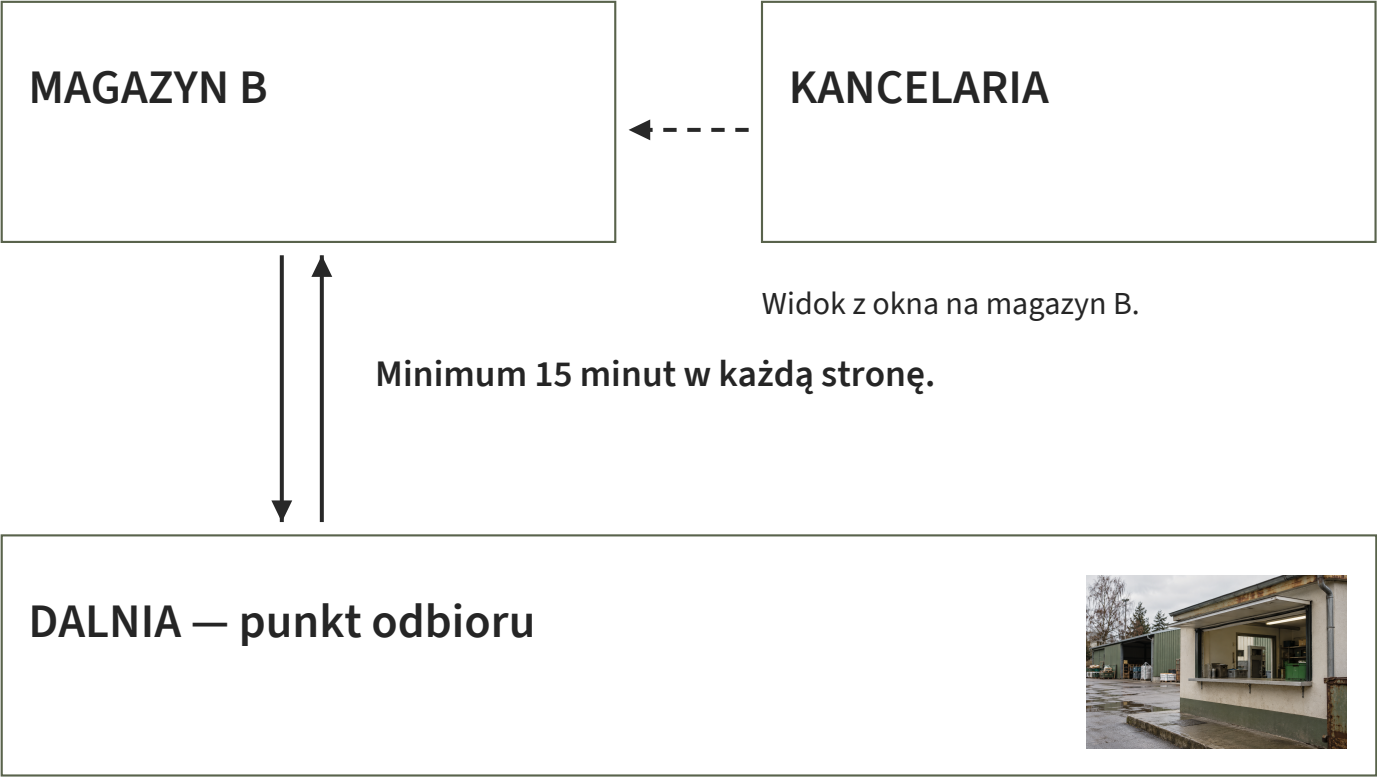
## AZ-S03 Raport i finał

Po C wypełnijcie pięć pól AZ-R01. Każde ma wniosek, ID źródeł i krótkie uzasadnienie. Wolno wpisać „brak danych”. Otwórzcie F01/F02 dopiero po raporcie albo wspólnej decyzji o zakończeniu. Porównajcie kryteria; nie trzeba zgadywać.

Pięć uzasadnionych ustaleń: pełny przegląd. Poprawny sprawca śmierci oraz co najmniej jedno inne uzasadnione ustalenie: częściowy. Inne wyniki: otwarty przegląd i opis braków. Pomoc i zapytania nie obniżają wyniku.

Wiek i czas 120–160 minut są projektowe. Ponowna gra pozwala analizować argumenty, nie poznać nową tajemnicę. Nazwy podobne do innych gier Ludavento nie oznaczają wspólnej historii.

AZ-M01 Trzy miejsca — czas podróży



B ↔ Dalnia: minimum 15 minut w każdą stronę. Kancelaria ma okno na B. Schemat nie jest w skali. Nie ma krótszej trasy.

AZ-Q00 — opcjonalne zapytania.

Każda odpowiedź kosztuje 1 żeton; nie więcej niż raz. Zaczynicie z sześcioma kreskami lub wyciętymi polami. Skreślcie jedną przy wybraniu.

Q01 pojazd; Q02 zegary; Q03 kopie; Q04 fundusz; Q05 presja; Q06 widok z okna. Te odpowiedzi dają kontekst; żaden kluczowy dowód nie jest płatny.

ŻETONY: [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ] [ 6 ]