

Przejście po rdzy

Strategiczna przygoda postapo



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

75–105 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Cztery części starego miasta rozdzieliły kanały. Macie sześć dni na wspólny plan przepraw. Materiał jest w opuszczonych budynkach, lecz każdy rozebrany dom zabierze miastu także swoją funkcję.

16+; 2–4 graczy, bez prowadzącego. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 75–105 min i przygotowanie około 15 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 Jeden dzień — jeden projekt

Start: dzień 1, wszystkie budynki stoją, dostępne tylko S, zapas 1 stal i 1 drewno, limit magazynu 8. Rozłóż jawne karty i arkusz przewidywanego finału; przykłady zastoń.

Po upadku infrastruktury mieszkańcy wspólnie planują prace w opuszczonych zabudowaniach. Nie ma walki ani prawdziwych porad budowlanych. Dostępny jest węzeł połączony ukończoną siecią z S. Transport w dostępnej sieci nic nie kosztuje.

Każdego z 6 dni wykonaj dokładnie jeden projekt albo odpoczynek. Rozbiórka usuwa dostępny budynek, nakłada ROZEBRANY i daje odzysk. Natychmiast zastosuj nową łączną pojemność magazynu: 8, jeśli B01 stoi, inaczej 6. Grupa wybiera nadmiar do odrzucenia; nie wróci on później.

Budowa wymaga dostępnego bliższego końca i całego kosztu. S–K 2 stal+1 drewno; K–P 1+2; P–R 2+2. Zapłać, połóż ukończoną przeprawę, oznacz nowy węzeł dostępny. Brak częściowych wpłat, ujemnych zapasów i rozbierania mostów. Warsztat nie jest wymagany podczas budowy — dopiero w finale.

START TUTAJ

I02 Zatwierdzanie i konsekwencje

Przed projektem wspólnie sprawdźcie legalność i przewidywany finał. Zapisany na karcie dnia projekt zatwierdźcie jednomyślnie. Od tej chwili decyzja jest nieodwracalna. Gdy nie ma zgody, przedstawcie drugi plan. Po dwóch nierozstrzygniętych głosowaniach dzień kończy się odpoczynkiem.

Nieważna deklaracja, np. koszt większy od zapasu albo niedostępny budynek, nie zużywa dnia — poprawcie ją. Błąd rachunkowy naprawcie do ostatniego zgodnego zapisu. Świadomie zła zatwierdzona decyzja pozostaje; nowa próba wymaga nowego startu.

Po dniu 6 sukces wymaga wszystkich trzech przepraw, połączonej pompowni, minimum 3 schronienia i 1 zachowanego warsztatu. Można skończyć wcześniej tylko wspólnie i po spełnieniu wszystkiego. Pompownia jest oddzielna od B05; rozbiórka B05 jej nie usuwa.

START TUTAJ

I03 Miasto ma pamięć

Jednostki schronienia oznaczają abstrakcyjną pojemność, nie osoby. Finał zawsze wymienia utracone miejsca. Nadwyżki nie stają się konkurencyjnym wynikiem mieszkańców. Przy brakach opiszcie stan prowizoryczny, bez ogłaszania sukcesu.

Przy 2 osobach podzielcie mapę i zasoby; przy 3 dodajcie kronikarza, przy 4 strażnika potrzeb. Role zmieniają się codziennie i nie dają wyłączności na decyzję. Pauza po projekcie: dzień, zapas obu materiałów, rozebrane ID, zbudowane przeprawy, odrzuty.

Pomoc odstawiajcie po kolei na prośbę. Możecie porównać inne legalne plany tej samej mapy. Nie jest to losowa kampania ani realna instrukcja odbudowy.