

Smok, który chciał być mały

Kooperacyjna gra przygodowo-logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

7–10 lat

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

30–45 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Nitek chce odwiedzić borsuka, gospodarza nad jeziorem i sowę, a wieczorem usiąść jako mały smok w ulubionym fotelu. Każdy rozmiar otwiera inne możliwości. Zaplanujcie drogę i magiczne przekąski.

7–10 lat; 1–4 graczy, bez prowadzącego. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 30–45 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 Ruch albo magiczny owoc

Start: O, rozmiar M, 2 owoce wzrostu i 3 zmniejszania, 0 pieczętek i 0 działań.
Wytnij elementy E01; rozwiązanie zastoń kartką.

Wspólnie wybierzcie jedną czynność. Przejście jedną narysowaną drogą kosztuje 1 działanie. Tylko oznaczone rozmiary mogą przejść w obie strony. Brama zamyka się po przejściu; duży smok nie otwiera jej na stałe.

Posiłek na dowolnym węźle też kosztuje 1 działanie i zużywa 1 owoc: wzrost $S \rightarrow M$ lub $M \rightarrow L$; zmniejszanie $L \rightarrow M$ lub $M \rightarrow S$. Nie wolno wyjść poza S i L ani jeść w połowie drogi. Prawdziwe jedzenie nie jest potrzebne.

Przed czynnością zapiszcie cały stan w dzienniku, wykonajcie ją i przesuniecie tor.
Pierwsze wejście do B, J, W daje pieczętkę bez dodatkowego kosztu.
Niedozwolona próba nie zmienia stanu i nie zużywa działania.

[START TUTAJ](#)

I02 Wróćcie do fotela

Sukces: trzy różne pieczętki, Nitek w O jako S, najpóźniej po działaniu 17. Nie trzeba zjadać wszystkiego. Rozmowa, planowanie i podpowiedzi są bezpłatne. Po sukcesie przeczytajcie finał, bez otwierania trasy.

Gdy kończy się tor, zatrzymajcie plan. Wolno cofnąć dowolną liczbę ostatnich działań albo odtworzyć start bez kary. Cofnięcie przywraca owoce i tor oraz usuwa pieczętkę, jeśli cofnięto jej pierwsze zdobycie. Dziennik przechowuje pełne stany.

Co turę zmieniajcie wykonującego czynność. Każdy może planować. Solo używa tych samych reguł. Pauza: zapisz miejsce, rozmiar, oba zapasy, pieczętki i liczbę działań. Powtórka bada inne plany tej samej historii.

[START TUTAJ](#)

I03 Czytamy mapę

O–P i P–R: S, M albo L. P–B: tylko S, niski tunel. R–J: tylko M, kładka. R–W: tylko L, wysoka zasuwa. To wszystkie pięć połączeń.

Mały, średni i duży Nitek to ten sam przyjaciel. Owoce działają tylko magicznie. Nikt nie ocenia ciała smoka. W każdym rozmiarze czekają inne możliwości.

Finał po sukcesie: Borsuk macha spod listka, nad jeziorem cichnie woda, a sowa zapala lampę. Nitek wraca do fotela: dziś wybrał mały rozmiar, bo tak mu wygodnie. Dziękuje wam za wspólny plan.