

Bagaż na Księżyc

Gra przestrzenno-przygodowa



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

6–8 lat

GRACZE

1–4 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

25–35 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

S00 Start tutaj

Borys, bardzo duży olbrzym, zaprasza małych przyjaciół na księżycowy piknik. Statek czeka. Czy dwie walizki pomieszczą sześć zwyczajnych rzeczy tak, aby każda mogła wyjść wtedy, gdy będzie potrzebna?

6–8 lat; 1–4 dzieci + 1 wymagany opiekun. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 25–35 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 Co robimy z walizką?

Przed grą opiekun wycina 6 kafli i 6 scen. Po sprawdzeniu odcinka 50 mm rozłóż dwie puste walizki i sceny S01–S06; kontrolę załóż kartką.

Dopasujcie rzeczy do sześciu scen. Opiekun czyta, dziecko może wskazywać. Potem wspólnie zapakujcie wszystkie rzeczy. Można obracać je o ćwierć obrotu, ale nie nakładać, zginać ani wystawiać poza siatkę. Przed startem poprawiacie bez limitu.

Gdy ogłosicie start, rzeczy nie zmieniają walizek. W każdej scenie wybieracie jedną potrzebną rzecz. Wolno wysuwać ją tylko prosto do góry, bez obrotu i ruchu w bok. Wszystkie pola nad nią w jej kolumnach muszą być puste. Nie podnoście kafla ponad inną rzecz.

Dobry wybór z wolną drogą zostaje przy ukończonej scenie. Nie wyjmujcie niczego wcześniej. Błędny wybór rzeczy niczego nie zmienia. Zablokowany kafeł oznacza powrót do pakowania: odtwórzcie sześć rzeczy i zacznijcie od pierwszej sceny. Zachowajcie odkryte skojarzenia.

[START TUTAJ](#)

I02 Sześć chwil podróży

Kolejność: S01 osłona dla przyjaciół; S02 sztywny pomost; S03 giętka lina; S04 stabilna podpórka; S05 szczelbelki; S06 płachta na flagę. Pasek na planszy przypomina ten porządek — to kolejność wyjmowania, nie wkładania.

Po szóstej scenie obie walizki mają być puste. Borys rozkłada piknik i dziękuje za plan. Nie ma punktów, zegara ani trwałej przegranej.

Przy kilku dzieciach po każdej scenie zmienia się osoba przesuwająca kafel; wszyscy proponują. Przy jednym dziecku ono decyduje, opiekun czyta i sprawdza jawną zasadę. Pauza: zostawcie układ albo zapiszcie scenę, walizkę i pola każdego pozostałego ID.

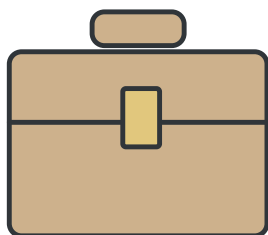
Na odpowiedź wskazuje dziecko. Opiekun odśłania H01, potem H02, na końcu H03; pełny układ pozostaje w osobnym pliku kontroli.

[START TUTAJ](#)

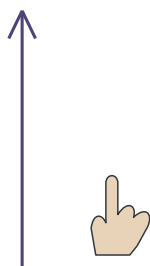
IP01 Nasze trzy kroki



Wybierzcie i dopasujcie.



Zapakujcie. Obracajcie przed startem.



Wyjmujcie TYLKO do góry.