

Woda musi gdzieś pójść

Gra katastroficzna z negocjacjami



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

18+

GRACZE

3–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

80–110 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Do Głębic nadchodzą trzy fale. Mieszkańcy są już w bezpiecznych miejscach; trzy dzielnice negocjują ochronę zabudowy i archiwum. Wspólnie rozdzielicie tę samą wodę i zapiszecie, które publiczne obietnice można dotrzymać.

Wiek 18+; 3–5 graczy, bez prowadzącego. Samodzielna historia po polsku, w całości offline. Czas 80–110 minut i przygotowanie około 15 minut są szacunkami.

Prototyp 0.1.0 sprawdzany cyfrowo. Sesja z graczami, fizyczny wydruk oraz niezależne przygotowanie pozostają do wykonania. Dokładne zakresy stron i przygotowanie po składzie: DRUK.txt.

[START TUTAJ](#)

I01 Trzy fale, jawny model

Głębie, urządzenia i jednostki są fikcyjne. To gra planszowa, nie prognoza hydrologiczna ani instrukcja dla służb. Mieszkańcy są już bezpieczni; nie liczymy ofiar. Chronimy zabudowę i archiwum w C. Nie ma sabotażysty.

Start: woda $A=B=C=R=0$, praca 6, straty 0, brak ulepszeń, archiwum w C. Prognozy jawne: runda 1 doływ 8, runda 2=12, runda 3=13. A,B,C mają po jednym przedstawicielu. Czwarty gracz liczy budżet, piąty prognozy; głosy są zawsze 3.

Runda: odczytaj doływ, zaproponuj prace i rozdział, sprawdź oferty i zagłosuj, wykonaj przyjęte prace, rozdziel wodę, policz faktyczne odpływy i straty, sprawdź obietnice, zapisz stan. Po rundzie 3 finał. Nie ma zmian po skutkach, poza naprawą błędu rachunkowego.

[START TUTAJ](#)

I02 Gdzie jest ta sama woda?

W każdej rundzie: dopływ + poprzedni R = przydział A + przydział B + przydział C + M + nowy R. Tylko całe nieujemne jednostki. A najwyżej 3, B4, C4, M2 bez ulepszenia; nowy R od 0 do 4. Nie przesuwaj wody bezpośrednio między dzielnicami.

Dla każdej dzielnicy: dostępne = stan poprzedni + przydział. Faktyczny odpływ = mniejsza z dostępnego i stałego odpływu. Stan roboczy = $\max(0, \text{dostępne} - \text{stały odpływ})$. Strata = $\max(0, \text{roboczy} - \text{pojemność})$. Stan końcowy = $\min(\text{roboczy}, \text{pojemność})$.

Stały odpływ A2/B3/C1; pojemność bez strat A3/B2/C4. Pojemność dotyczy stanu PO odpływie, nie przydziału. Każdy przelew opuszcza planszę i zwiększa straty; nie znika z bilansu. R nie odpływa automatycznie. Woda przez M opuszcza planszę w całości.

[START TUTAJ](#)

I03 Prace i archiwum

Wspólna praca 6 na całą grę. Przed rozdziałem można: poszerzyć M za 3, limit od razu i trwale rośnie 2→3; umocnić A, B albo C za 2, pojemność tej dzielnicy rośnie o 2; przenieść archiwum z C za 1, trwale je zabezpieczając. Każda praca jednorazowa dla obiektu.

Umocnienie nie zwiększa przydziału ani odpływu. Prace zatwierdzasz z całym planem, płacisz tylko przyjęte, przed rozdziałem. Nieważny szkic niczego nie wydaje. Nie sumuj budżetów alternatywnych ofert.

Archiwum ginie tylko przy dodatnim przelewie C, jeżeli nie przeniesiono go przed rozdziałem tej rundy. Woda w pojemności go nie niszczy. Straty są kumulowane. Pełny sukces techniczny to zero strat i zachowane archiwum; wynik częściowy podaje ich miejsce i liczbę.

[START TUTAJ](#)

I04 Oferta i głosowanie

Nadaj każdej ofercie rosnący numer. Wpisz prace, doływ i poprzedni R, pięć wartości A/B/C/M/nowy R, przewidywane stany i straty oraz konflikty obietnic. Sprawdź budżet, limity i równanie przed głosem. Nieważną ofertę popraw w tej samej rundzie.

Każdy przedstawiciel wybiera jedną ofertę. Plan z co najmniej 2 głosami wygrywa. Gdy wszyscy wybiorą różne, do dogrywki przechodzą 2 oferty z najmniejszą przewidywaną stratą bieżącej rundy; remis rozstrzyga niższy numer. Każdy z 3 przedstawicieli wybiera jedną z tych 2, więc jest większość. Role pomocnicze nie dodają głosów.

Jeśli nie ma żadnej oferty, wykonaj domyślną bez prac: z doływu+starego R najpierw nowy R do 4, potem M do aktualnego limitu, potem kolejno A,B,C do ich limitów, aż wyczerpiesz wodę. Rozlicz odpływy i straty zwyczajnie. To plan awaryjny gry, nie zalecenie bezpieczeństwa.

[START TUTAJ](#)

I05 Obietnice i zapis

Obietnica P ma dzielnicę, maksymalny stan KOŃCOWY, rundy i podpis obiecującego. Nie daje weta. Przed głosowaniem można ją zmienić za zgodą obiecującego i przedstawiciela adresata; zachowaj starą treść w historii. Plan sprzeczny z aktywną obietnicą może wygrać, lecz oznacz konflikt jawnie.

Przyjęcie planu wygasza alternatywy. Sześć arkuszy O służy szkicom ołówkiem; można użyć ich ponownie, nadając nowy rosnący numer. Najpierw przepisz pełny przyjęty plan na arkusz rundy R, aby nie utracić historii. Karty P zachowują historię zmian.

Pauza po rundzie: A/B/C/R, praca, ulepszenia, straty, archiwum, aktywne obietnice i numery ofert. W omówieniu osobno podaj wynik techniczny i dotrzymane lub złamane obietnice. Dobra ochrona nie wymazuje naruszenia słowa. To jeden jawny model z różnymi planami, bez losowej nowej kampanii.