

Wyprawa do wnętrza zegara

Przygoda przestrzenno-logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

10+

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

45–65 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Miasto utknęło między dwoma uderzeniami zegara. Zegarmistrzyni zmniejszyła was do rozmiaru śrubki. Przejdziecie przez ruchome pomosty, odnajdziecie części i wróćcie razem, zanim skończą się impulsy.

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

Czas 45–65 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 Pomosty i dźwignie

Start: A, X=0, Y=0, 0 zużytych impulsów; sprężyna niepobrana, dzwon nieuzbrojony, przeciwwaga niepobrana. Ustaw przejścia z T01; pomoc zastoń. Można zaznaczać ołówkiem bez wycinania. W wariancie wycinanym połóż tarcze X01 na podstawach X02; bez cięcia używaj czterech pól na X01.

Wspólny pion stoi zawsze w jednej komorze, nigdy na pomoście. Tylko sześć narysowanych przejść istnieje; wszystkie działają w obie strony pod warunkiem z tabeli T01. Dekoracyjne koła nie tworzą dróg.

W B i E obracasz tylko X; w C i D tylko Y; A nie ma dźwigni. Obrót o jeden ząb w prawo dodaje 1, w lewo odejmuje 1, z zawinięciem $3 \rightarrow 0$ i $0 \rightarrow 3$. Wartość jest pod nieruchomą strzałką. Nie sterujesz z odległej komory.

Każde przejście otwartym pomostem, jeden ząb dostępnego koła albo końcowe uruchomienie kosztuje 1 z 14 impulsów. Plan na notatce jest bezpłatny; rzeczywiste przestawienie kosztuje. Po obrocie uaktualnij wszystkie pomosty z T01. Samo zamknięcie mostu nie przenosi pionu.

[START TUTAJ](#)

I02 Części i pełny powrót

Po każdej opłaconej akcji wykonaj automatycznie: w C pobierz sprężynę, jeśli nie była dotąd zabrana; w D przy $Y=2$ i posiadanej sprężynie zamontuj ją i uzbrój dzwon; w E przy pierwszej wizycie pobierz przeciwwagę. Montaż zużywa sprężynę. Nie pobierasz drugiej z C.

Dzwon pozostaje uzbrojony po zmianie Y . Przedmioty nie zajmują miejsca i nie wypadają. Pełny sukces: wróć do A z przeciwwagą i uzbrojonym dzwonem, ustaw $X=3$ i $Y=2$, potem wykonaj osobną akcję uruchomienia. Sam powrót nie kończy gry.

Niedozwolona próba nie zmienia stanu ani impulsów; wskaż niespełniony warunek. Legalna niekorzystna decyzja kosztuje normalnie. Akcja 14 liczy się w całości. Po 14 bez uruchomienia ekspedycja wraca fabularnie do zegarmistrzyni, a miasto czeka dalej.

[START TUTAJ](#)

I03 Zapis, pomoc i pauza

Po każdej akcji wpisz miejsce, X, Y, impulsy, sprężynę: niepobrana / posiadana / zużyta, dzwon i przeciwwagę. Przy błędzie rachunku odtwórz ostatni zgodny zapis. Nie cofaj kosztu legalnej decyzji. Możesz naprawiać ją dalszymi akcjami albo zacząć nową próbę ze startu.

Solo kontroluje wszystko. Przy 2–4 osobach rozdziel pion, X, Y i impulsy, łącząc funkcje; co 4 akcje zmieniaj role. Każdy proponuje, ruch następuje po wspólnym potwierdzeniu. Pomoc jest bezpłatna, zapisz jej użycie.

Pauza zapisuje cały stan z dziennika. Po niepowodzeniu nowy start zachowuje wiedzę, ale to ta sama historia. Nie trzeba znać zegarmistrzostwa: sprzęt i naprawa są baśniowe. W udanym finale ptaki nad dachami ruszają dalej, a drużyna wraca razem.