

# Zakręt zero

Sportowa gra przygodowo-kryminalna



## Start tutaj

**Prototyp do druku — PL 0.1.0**

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

**14+**

GRACZE

**3–5 graczy**

CZAS ORIENTACYJNY

**80–110 min**

**Bez prowadzącego**

[START TUTAJ](#)

## ZZ-S01 W boksie przed startem



Basia zatrzymuje kartkę nad stołem. „Wersja Z-3 nie zgadza się z kartą próbną. Nie wiem jeszcze, skąd ta różnica”. Nela czeka przy fikcyjnym samochodzie. Za chwilę cztery okrążenia zdecydują o wyniku, ale na papierze pozostał ślad innego wyścigu: walki o to, jakie dane otrzymała wasza ekipa.

Jesteście jednym zespołem. Wybieracie zestawy, dzielicie pracę mechaników i badacie dokumenty. Wyścig jest wyłącznie tabelą punktową; nie potrzeba wiedzy sportowej, rzeczywistego sprzętu ani szybkiego liczenia.

START TUTAJ

## ZZ-S02 Cztery okna pracy

Macie 10 wspólnych znaczników pracy i 3 mechaników. Okna: przed startem, po okrążeniu 1, po 2 i po 3. W każdym mechanik wykonuje najwyżej jedną czynność. W następnym oknie wszyscy trzej są znowu dostępni; zużyta praca nie wraca.

Sprawdzenie jednego źródła D01–D04: 1 mechanik i 1 praca. Zmiana zestawu: 2 mechaników i 2 pracy oraz minus 1 punkt postoju. Nie wolno zmienić zestawu dwa razy w jednym oknie. Zostawienie zestawu jest bezpłatne. Początkowy wybór D, M albo R jest darmowy.

Najpierw sprawdźcie łączne koszty i stanowiska. Dopiero po zatwierdzeniu skreślcie pracę i otwórzcie źródło albo zmieńcie zestaw. Odczytany dokument jest wspólny. Pomoc i rozmowa są bezpłatne; niewykorzystane stanowiska przepadają, praca zostaje.

START TUTAJ

## ZZ-S03 Okrążenie i punkty

Po zamknięciu okna odkryjcie kolejną O. Odczytajcie warunki i punkty aktualnego zestawu z tabeli NA TEJ KARCIE. Dodajcie je do wyniku; odejmijcie ewentualny postój raz. Nigdy nie punktujcie według kwestionowanego Z-3. Karty O nie wolno podglądać przed decyzją.

Po pierwszym okrążeniu bezpłatnie otwórzcie D07; po drugim D08. Po czwartym nie ma warsztatu: otwórzcie D09, wypełnijcie raport i dopiero wtedy 06\_FINAL. Możecie zostawić pracę niewykorzystaną.

Zestaw to umowny wariant D/M/R, nie prawdziwa część do samodzielnego montażu. „Suche” i „mokre” są warunkami tabeli. „Postój” oznacza odjęcie punktu przy zmianie. D05 jest jawnie zakwestionowany. D06 zawiera niezależne wyniki prób.

**START TUTAJ**

## **ZZ-S04 Dwa cele zespołu**

Pełny sukces wymaga co najmniej 9 punktów oraz poprawnego wskazania autora podmiiany z dowodem uprawnienia i dowodem faktycznej zmiany. Spełnienie tylko jednego celu oznacza częściowy sukces. Przy obu niepowodzeniach zawody kończą się bez wypadku, z formalnym przeglądem danych.

Przy trzech graczach rozdzielcie strategię, warsztat i śledztwo. Przy pięciu dodajcie pogodę i rachunki. Każdy może zaproponować czynność, ale zasoby są wspólne. Decyduje większość, przy remisie osoba od strategii; ta rola rotuje co okrążenie.

Czas 80–110 minut i przygotowanie 15–20 minut są celami prototypu. Nie wykonano sesji z graczami ani wydruku. Tajemnica jest jednorazowa; ponowna gra może ćwiczyć optymalizację.