

Szczyt przed świtem

Kooperacyjna gra wyprawowa



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

12+

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

80–110 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

G77-S01 Dwa podejścia, jeden świt

Wiadomość koordynatorki Ady



Ada rozkłada meldunki z dwóch posterunków. Lena i Bruno czekają wysoko nad bazą. Bruno nie może sam zejść, a Lenie potrzebne jest ogrzanie. Wasze zespoły ruszą z przeciwnych stron góry. Tylko jeden z nich zna dalsze zejście.

Celem jest spotkanie w ustalonym miejscu, wspólna stabilizacja i powrót z alpinistami do końca R8. Obie mapy pozostają prywatne przez całą grę. Nie pokazujcie ani nie kopiujcie całej mapy partnerom. Możecie przekazywać konkretne połączenia w meldunku.

To papierowy model wyprawy. Nie odtwarzajcie działań ratowniczych na żywo. Nie trzeba znać sprzętu górskiego. Czas 80–110 minut jest szacunkiem; nie używajcie stopera.

[START TUTAJ](#)

G77-S02 Runda po rundzie

Rozegrajcie najwyżej osiem rund. Najpierw odczytajcie wspólną kartę pogody, potem jednocześnie napiszcie meldunek. Dopiero gdy oba są gotowe, wymieńcie je i przeczytajcie. Każdy zespół wybiera jedną akcję, następnie wykonujecie je jednocześnie. Zapiszcie nowe pozycje i numer kolejnej rundy.

Akcje: przejście jednego otwartego odcinka, oczekiwanie, wymiana sprzętu z zespołem w tym samym węźle albo wspólna stabilizacja na właściwej półce. Wymiana zajmuje akcję każdego uczestniczącego zespołu. Stabilizacja również zajmuje całą akcję obu. Ruch z uszkodzonymi jest wspólny; oba zespoły wybierają go równocześnie.

Każdy odcinek działa w obie strony, chyba że od początku tej rundy jest zamknięty. Zamknięcie zabrania ruchu w obu kierunkach. Nie wolno przejść przez dwa odcinki w jednej rundzie. Odczyt i pomoce nie kosztują akcji. Sprzęt nie teleportuje się między zespołami.

[START TUTAJ](#)

G77-S03 Ładunek i papierowa łączność

Przed R1 rozdzielcie dwie liny, dwa ogrzewania, nosze i apteczkę. Lina, ogrzewanie i apteczka zajmują po jednym polu; nosze dwa. Każdy zespół mieści pięć pól. Przed R1 wymieniacie bez kosztu. Na trasie każda wymiana wymaga wspólnej akcji i zachowania pojemności po wymianie.

Lina jest potrzebna na W1–W2 i E1–E2, pozostaje w wyposażeniu. Stabilizacja wymaga obu zespołów, dwóch ogrzewań, noszy i apteczki przy alpinistach. Ogrzewania skreśla się, pozostałe karty zostają. Alpiniści to jeden wspólny znacznik konwoju, bez dodatkowych pól ładunku.

Każdy meldunek ma pozycję, wykaz sprzętu i do 12 słów w polu „plan / ważna informacja”. Współrzędna lub nazwa to jedno słowo. Sprzęt można wskazać symbolami. Ustne rozmowy między zespołami są niedozwolone; rozmowa wewnątrz zespołu jest swobodna. Gotowe kafelki słów pomagają pisać, nie zmieniają limitu. Na pytanie odpowiada się w kolejnym meldunku.

[START TUTAJ](#)

G77-S04 Decyzje i koniec wyprawy

Przy dwóch osobach każdy kieruje jednym zespołem. Przy sześciu podzielcie się po troje: nawigacja, sprzęt i meldunki. W R4 zmieńcie funkcje. Przy nieparzystej liczbie osób zespoły mogą mieć różny rozmiar, ale nadal każdy wykonuje jedną akcję. Zespół podejmuje wspólną decyzję, a przy braku zgody czeka.

Pełny sukces: oba zespoły i dwoje ustabilizowanych alpinistów wracają do B najpóźniej z końcem R8. Wcześniejszy powrót kończy grę, nie musicie zużywać wszystkich rund. Bezpieczny odwrót obu zespołów z przekazanymi współrzędnymi daje częściowy sukces.

Po R8 zespół poza bazą otwiera opis schronienia w finale. Nikt nie ginie i nie odpada z gry. Zapiszcie aktualną pozycję, stan poszkodowanych i plan następnej zmiany. Pomoc można czytać bez kary. Po poznaniu map kolejne partie ćwiczą komunikację, ale nie tworzą nowego miejsca ratunku.

Przygotowanie i dokładny druk: DRUK.txt. Potrzebne są wydruki, ołówki, nożyczki, dwie kartki na zastony i dwa oddzielone stanowiska. Pionki można zastąpić kreską. Nie wykonano jeszcze sesji z graczami ani fizycznego wydruku.