

Drobny druk

Baśniowa gra logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

80–120 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

K150-S01 Początek historii



Aurelia podała Wędrowcowi zupę. Kiedy odsunął pustą miskę, Pisarka położyła na stole rejestr: „Zostało tylko podziękowanie”. Przy drzwiach czekają Latarnik, Poślaniec i Strażniczka. Każdy oferuje pomoc na swoich warunkach.

Kierujecie jednym Wędrowcem. Macie opuścić pałac, zachować własne imię i zamknąć wszystkie obowiązki. Żaden uczestnik nie musi odgrywać przymusu; ceremonialny niepokój pozostaje w opowieści.

START TUTAJ

K150-S02 Przygotujcie stół

Wszystkie U01–U09 i X są jawne od pierwszego ruchu. Rozłóżcie rejestr, tor 12 czynności i karty przedmiotów. Bez wycinania można zaznaczać wszystko ołówkiem na R01/R02.

Start: G=1, inne obowiązki i przedmioty=0, imię przy Wędrowcu. Ostońcie odpowiedzi i rozwiązanie osobnymi kartkami. Nie czytajcie trasy podczas przygotowania.

START TUTAJ

K150-S03 Jak podejmować decyzje

Budżet: 12 czynności. Darmowe są rozmowa, analiza umów i planowanie. Fabularne przeczytanie rejestru B to osobna czynność, choć wydrukowane zasady są jawne.

Najpierw sprawdź warunki, potem zastosuj wszystkie skutki jednocześnie, na końcu wydaj 1 ruch. Nielegalną deklarację popraw bez kosztu. Nie wykonuj połowy działania i nie dopisuj reguł spoza kart.

G/O/R/T/P oznaczają obowiązki; L/K/W/S/F oznaczają światło, wiedzę, Świadka, pieczęć i przepustkę. Imię N ma osobne miejsce. Oddanie przedmiotu nie zamyka innych pozycji samo z siebie.

START TUTAJ

K150-S04 Cel, pomoc i przerwa

Przy bramie sprawdź: $F=1$, imię przy Wędrowcu, $G=O=R=T=0$. Czynność J zużywa przepustkę i zamyka P, dając wyjście. Każda legalna droga w 12 ruchach wygrywa.

X odwołuje podziękowanie za 1 ruch według pełnej karty naprawy. Po wyczerpaniu budżetu bez wyjścia możecie kontynuować bez punktacji lub zacząć nową próbę.

Co trzy ruchy zmieńcie Czytającego, Kontrolera, Pisarza i Planistę. Pauza zapisuje cały rejestr i numer ruchu. To stały układ umów; kolejne próby służą optymalizacji.