

Kolonia bez mapy

Kooperacyjna eksploracja science fiction



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

14+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–120 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

K128-S01 Poranek bez dawnej drogi



Po długiej nocy Rami nie rozpoznaje układu skał za lądownikiem. Ina wyciąga dwa stare odczyty, Bo niesie jedyny moduł bazy. Z radia dochodzi wydrukowany komunikat Tessy: jej ekipa pozostała przy uszkodzonym pojeździe, na płycie E. Mają awaryjne schronienie.

Jesteście pierwszym zespołem kolonii. Odczytajcie zmiany mapy, wybierzcie miejsce stałej bazy i sprowadźcie ekipę. Każdy komunikat jest na papierze; nie trzeba aplikacji, wiedzy astronomicznej ani narratora dopowiadającego regułę.

[START TUTAJ](#)

K128-S02 Trzy dni po trzy działania

Zaczynacie na A, ekipa Tessy jest na E. Każdy z trzech dni daje 3 wspólne działania. Niewydane przepadają wraz z nocą. Czytanie, rozmowa, obserwowanie mapy i zapisywanie hipotez są bezpłatne.

Ruch o jedno pole przez wspólny bok: 1 działanie. Nie ma przekątnych. C i F są niedostępne z powodu rozpadlin. Wszystkie pozostałe sąsiednie krawędzie są przechodnie; nie dopasowuje się rysunków ścieżek. Nie wychodź poza ramę.

Budowa bazy na aktualnej dostępnej płycie: 1 działanie i jedyny moduł. Demontaż: 1 działanie, zwraca moduł; ponowna budowa znów 1. Pakiet medyczny: 1 działanie na E, tylko przy spotkaniu z ekipą. Potem wszyscy dołączają do wspólnego pionka bez dodatkowych kosztów ruchu.

[START TUTAJ](#)

K128-S03 Obserwacja i kontrola nocy

Mapa ma dziewięć sztywnych płyt. Ich krajobrazy, litery i orientacja pozostają te same. Przed nocą zapisz położenia zespołów i bazy. Po odstonięciu N01, N02 albo N03 ustaw pełną mapę dokładnie według tej karty. Ludzi, bazę i oznaczenia przenieś z ich płytą. Nie obracaj kafli.

Przed N1 zapisz prognozę pozycji E po N1 i N2 oraz I po obu tych nocach. Zachowaj pierwotny zapis. Późniejszą korektę wolno wykorzystać do planowania, ale nie zastępuje prognozy w ocenie naukowej. Pomoc jest bezpłatna.

Wymóg fundamentu: ta sama współrzędna przez dwie kolejne noce. Hipotezę porównaj z trzema zestawami obserwacji A/D/G. Nie przesuwaj mapy według własnego przypuszczenia; kontrola dostarcza całą prawidłową transformację.

[START TUTAJ](#)

K128-S04 Powrót i raport kolonii

Po trzecim dniu następuje trzecia transformacja i finał. Możecie wcześniej zrezygnować z działań, ale nadal sprawdźcie obie zapowiedziane noce. Pełny sukces: trwała baza, powrót ekipy do niej i poprawna pierwotna prognoza wymaganych pozycji przez dwie noce.

Ludzie w prowizorycznej bazie przy błędnej prognozie albo niestabilnym fundamencie: częściowy sukces i odłożenie stałego osadnictwa. Jeśli ekipa nie wróciła do bazy, korzysta z awaryjnego schronienia; nikt nie ginie i nie odpada. Samo spotkanie z ekipą w terenie nie jest powrotem do bazy.

Przy dwóch osobach rozdzielcie mapę i dziennik. Przy pięciu także sprzęt, prognozę i komunikaty. Role zmieniajcie co dzień, dane są wspólne. Czas 90–120 minut i przygotowanie 20–25 są szacunkami prototypu; sesje i fizyczny druk pozostają do wykonania.