

Szafa czarodzieja

Logiczna przygoda w pracowni



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

8–12 lat

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

45–65 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

K131-S01 Początek historii



Feliks zostawił w pracowni pogodowy zegar. Na jego tarczy chmury stoją w miejscu, choć za oknem pada deszcz. W liście prosi o klucz, latarkę i miarkę. Wszystkie są w szafie, która przestawia zawartość przy każdym otwarciu.

Najpierw zbadajcie trzy drzwi na figurach. Potem zapiszcie plan, wyjmijcie rzeczy w kolejności K, L, M i zostawcie notes, okulary oraz pióro na właściwej górnej półce.

[START TUTAJ](#)

K131-S02 Przygotujcie stół

Wytnijcie 6 przedmiotów, 6 figur, 10 ładunków i klamrę. Połóżcie obie plansze S01–S02. Figury startują: koło, trójkąt, kwadrat, gwiazda, romb, półksiężyc. Dokumenty D01–D04 i hipotezy są jawne.

H00–H03 przygotujcie pod osobnymi osłonami z ID: zakryjcie treść pustą kartką i złożcie do środka, bez czytania. H00 otwórzcie po zapisaniu hipotez. Pozostałe są dobrowolną pomocą. Wydruki i ołówek wystarczą podczas gry; nożyczki służą przygotowaniu.

[START TUTAJ](#)

K131-S03 Jak podejmować decyzje

Porównajcie wszystkie sześć miejsc przed i po doświadczeniu. Każde drzwi mają stałą regułę z jawnej listy hipotez. Nie ma wyjątków. Zapiszcie trzy reguły; porównajcie je z H00.

Ustawcie przedmioty według S01. Zaplanujcie najwyżej 10 otwarć na kopii planszy. Dopiero wspólna deklaracja rozpoczyna próbę: zapiszcie stan, skreślcie ładunek, wykonajcie całe przestawienie i zdecydujcie o wyjęciu.

Wyjąć wolno tylko następną rzecz K, potem L, potem M, wyłącznie z pola 6. Wyjęcie nic nie kosztuje. Puste miejsce nadal podlega przestawieniom; nie zsuwajcie przedmiotów.

[START TUTAJ](#)

K131-S04 Cel, pomoc i przerwa

Wygrywacie, gdy K, L i M są wyjęte, N leży na 1, O na 2, a P na 3. Można skończyć przed dziesiątym otwarciem. Po wyczerpaniu ładunków bez tego układu zacznijcie nową próbę.

Raz klamra cofa dokładnie ostatnie otwarcie: przywróćcie stan i wyjęty w tym ruchu przedmiot, odzyskajcie ładunek. Klamra pozostaje zużyta. Zwykły błąd przesunięcia poprawcie z dziennika bez klamry.

Po ruchu zmieniajcie role: obserwacja, planowanie, wykonanie, zapis. Przy jednej osobie połączcie role. Pauza zachowuje układ, zabrane rzeczy, ładunki i klamrę. To jedna zagadka; po jej poznaniu możecie szukać innych planów.