

Łapacze wiatru

Rodzinna przygoda ze sterowcem



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

9+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

45–65 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

LW-S01 Zanim ruszą wskazówki



Na pomoście kapitan Iwa ściska trzy karty zgodnego czasu. „Brzeg, Wieża i Sad czekają na kontakt. Ich papierowe rejestratory stanęły, ale ludzie są bezpieczni. Dostarczymy wzorzec i wrócimy do bazy”. Ben zostawił atlas dwóch warstw wiatru.

Jesteście wspólną załogą sterowca. Nie ma sabotażu ani magicznej burzy. To papierowy model lotu: nie potrzebujecie meteorologii, kompasu ani telefonu. Wszystkie dziesięć wiatrów widać od początku.

[START TUTAJ](#)

LW-S02 Jeden ruch załogi

Zaczynacie A1 NISKO. Przed ruchem wybierzcie niewykorzystaną kartę V i wysokość. Wznoszenie NISKO→WYSOKO kosztuje jeden żeton WZNOSZENIA; zejście jest bezpłatne. Następnie odczytajcie kierunek wybranej wysokości.

Można wydać jeden żeton KOREKTY, aby skrócić kierunek o dokładnie 90° w lewo albo w prawo. Nigdy o 180°, nigdy drugi raz w tym ruchu. Przesuńcie się o jedno pole przez wspólny bok. B2 i wyjście poza mapę są zakazane.

Najpierw wspólnie sprawdźcie propozycję. Błędą cofnijcie bez kosztu. Dopiero potwierdzony legalny ruch zużywa kartę i żetony. Odłóżcie V na najbliższe wolne pole czasu. Nie odzyskujecie zasobów przez cofnięcie zapisu.

[START TUTAJ](#)

LW-S03 Kontakt i zasoby

Przed startem rozdzielcie trzy balasty między WZNOSZENIE i KOREKTĘ. Żeton wydany znika. Po pierwszym kontakcie z każdą stacją wolno bez kosztu przełożyć pozostałe balasty. Sama wysokość nie zużywa żetonów co turę.

Brzeg C1: NISKO. Wieża C3: WYSOKO. Sad A3: NISKO. Kontakt zachodzi automatycznie tylko po ruchu kończącym się w odpowiednim miejscu na odpowiedniej wysokości. Połóżcie tam kartę O. Stacja już działa do końca gry; potem odczytajcie odpowiadające E.

Sama zmiana wysokości podczas postoju na stacji nie daje kontaktu. Wybór wysokości należy do początku kolejnego ruchu. Na złej wysokości trzeba później wrócić właściwym ruchem. Stacje i ich wymagania są także na mapie.

[START TUTAJ](#)

LW-S04 Powrót i wspólna praca

Pełny sukces: kontakt z trzema stacjami i powrót do A1 najpóźniej po dziesiątej karcie. Dwie stacje oznaczają częściowy sukces. Przy jednej, zerze albo braku powrotu opowiedzcie w finale, które połączenia przejmuje zapowiedziana załoga pomocnicza.

Kończycie po powrocie z misji, dziesiątej karcie albo wspólnej decyzji o wsparciu. Nie musicie zużywać talii. Pomoc jest bezpłatna; przy braku zasobów można zakończyć częściowo albo zacząć nową próbę od pełnego stanu, bez dopisywania darmowych ruchów.

Przy dwóch osobach na zmianę proponujcie lot i sprawdzajcie koszt. Przy pięciu rozdzielcie mapę, wiatr, wysokość, balast i dziennik; zmieniajcie role po stacji. Informacje są wspólne. Czas 45–65 minut i przygotowanie 15–20 minut są szacunkami. Nie wykonano sesji rodzinnej ani fizycznego druku.