

STACJA BRZEG

Stacja Polarna: Biały alarm

Kooperacyjna gra przygodowa ze śledztwem



Start tutaj

Brzeg czeka na wasze decyzje.

Burza odcina wyspę, a jedna osoba nie wróciła. Czy zdążycie połączyć ślady i przygotować bezpieczny ratunek?

WIEK

12+

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–150 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj

Jesteście nową ekipą stacji „Brzeg” na fikcyjnej wyspie polarnej. Burza odcina rutynowe dostawy. Olek, technik, nie pojawił się na odprawie. Ogrzewanie i radio wymagają prac, a dokumentacja zapasów nie zgadza się z tym, co widzicie.

Wasze cele: zabezpieczyć ogrzewanie i łączność, ustalić miejsce pobytu Olka i pomóc mu wrócić, a następnie oddać raport oparty na dowodach. Ratunek i odpowiedzialność ocenia się osobno.

Potrzeba: 2–6 graczy oraz osobno 1 mistrza gry. Wiek projektowy 12+. Jeden wariant, sześć rund. Cel czasu rozgrywki: 90–150 minut, bez czasu przygotowania; nie jest to wynik pomiaru sesji.

Przygotowanie: tylko prowadzący czyta plik 03. Wydruki rozdziela według przewodnika 04. Potrzebne są ołówki, papier i nożyczki. Gra działa w całości na papierze. Nie trzeba telefonu, kopert ani żetonów.

Mistrz gry czyta wstęp powyżej i przekazuje stos START. Gracze oglądają mapy, dokumenty startowe i karty prac. Następnie MG odkrywa SP-E01. Nie przeglądajcie samodzielnie stosu ujawnianego ani rozwiązań.

Sześć rund, wspólna decyzja

Każda runda: 1. MG odczytuje kartę SP-E z numerem rundy. 2. Czytacie i dyskutujecie bez kosztu. 3. Zapisujecie plan maksymalnie trzech działań. 4. Rozgrywacie je w zapisanej kolejności, otrzymując materiały. 5. Aktualizujecie tor. Po trzecim działaniu lub spasowaniu runda się kończy.

Pula to zawsze trzy działania drużyny, nie na osobę. Nie można przenieść niewykorzystanych działań. Plan może zawierać mniej niż trzy pozycje. H1→H2, C1→C2 oraz X1→X2→X3 można zaplanować w tej samej rundzie, w tej kolejności. Oględziny różnych instalacji lub rozmowy mogą odbywać się równolegle; MG liczy każdą pozycję oddzielnie.

Po uzyskaniu nowych informacji wolno zmienić jeszcze niewykonane pozycje planu za darmo. Przed wykonaniem MG sprawdza warunki: niedostępna pozycja nie zabiera działania. Błędne rozpoznanie procedury lub miejsca daje wskazaną korektę na karcie, bez ukrytych kar.

Nie kosztują: czytanie, dyskusja, porównywanie dokumentów, mapowanie, raport, odpowiedzi, pytanie o zasady, pierwsza odprawa z Markiem i późniejsze pytania do już odwiedzonej postaci. Wizyty A/I/E kosztują raz; Marek jest dostępny od początku. Olek dopiero po X2. Żadne tematy rozmowy nie wymagają odgadnięcia dokładnego hasła.

Miejsce można potwierdzić, przedstawiając MG uzasadnienie z map lub wiadomości; samo to nic nie kosztuje. V jest opcjonalną płatną weryfikacją, gdy chcecie sprawdzić hipotezę bez własnego uzasadnienia. Po potwierdzeniu wpisujecie N3 na mapie; nie trzeba kupować osobnego „odblokowania”.

Nie ma zegara rzeczywistych minut. Po rundzie 3 pogoda się pogarsza. Po rundzie 4 pomost zostaje zamknięty. Trasa lądowa działa do końca rundy 6. Po rundzie 5 odbywa się darmowa odprawa ratunkowa, po rundzie 6 raport i finał. Odmowa wyprawy nie odbiera prawa do rzetelnego raportu.

Prace, bezpieczeństwo i podział zadań

Ogrzewanie: H1 i H2, razem dwa działania, karty SP-W01–02. **Łączność:** C1 i C2, razem dwa działania, SP-W03–04. Są to papierowe procedury, nie instrukcja prawdziwej naprawy. Nie potrzeba wiedzy technicznej ani dodatkowego sprzętu.

Wyprawa lądowa: potwierdźcie miejsce, a potem X1, X2, X3 — trzy działania łącznie. X2 może nastąpić w tej samej lub następnej rundzie; ekipa przeczekuje w ostoniętym punkcie. Po X2 odpoczywa z Olkiem w magazynie. X3 kończy ratunek. Nawet gdy grupa rozdziela się fabularnie, każdy etap zużywa działanie całej drużyny.

Można wrócić bez Olka po X1: zużywa to jedno działanie, oznaczcie je X3/przerwanie. Aby spróbować ponownie, trzeba znów optać trzy etapy; to jedyny wyjątek od jednorazowości X1–X3. Po X2 powrót zawsze obejmuje Olka. Wszystkie zwykłe pozycje tabeli wykonuje się najwyżej raz; bezpłatne ponowne odczyty są dozwolone.

Bez ogrzewania: po rundzie 3 zamykacie laboratorium i przenosicie się do ogrzewanego awaryjnie modułu mieszkalnego. Nie tracicie działań ani tropów. Jeśli H2 nie ukończono do końca rundy 6, konieczna jest ewakuacja i utrata części badań.

Bez radia: od rundy 4 można za jedno działanie L odczytać zapis Ewy. Naprawa radia po L nadal daje sprawną łączność, ale nie drugi egzemplarz dowodów. Gdy radio nie działa w finale, Marek uruchamia ustaloną wcześniej ewakuację przez awaryjny nadajnik bez nowych informacji śledczych.

Przy dwóch graczach podzielcie po trzy obowiązki: pogoda/mapa/technika oraz zapasy/rozmowy/raport. Przy trzech–pięciu łącznie wybrane obowiązki; przy sześciu po jednym. Wszyscy mają dostęp do wszystkich dokumentów. Rola nie daje dodatkowych działań. Gra zawiera zaginięcie, presję pogody i zatajenie informacji; bez drastycznych scen.

Na koniec oddajcie SP-R01. Można zaznaczyć „nie ustaliliśmy”. Nie trzeba nikogo oskarżać. MG prosi o sprawdzenie sprzeczności przy błędnym oskarżeniu i pozwala poprawić raport przed finałem. Podpowiedzi są darmowe; MG zapisuje ich użycie do prób prototypu.

Plan stacji

Schemat funkcjonalny, bez skali. Wszystkie pomieszczenia są dostępne od rundy 1 do 6.

BIURO MARKA

Dziennik, rejestr kluczy K

BADANIA / IRENA

Biurko B; rozmowa I

MAGAZYN / ADA

Rozmowa i wydania A

WARSZTAT

Ogrzewanie H1/H2; oględziny F

RADIO

Łączność C1/C2

METEO / EWA

Rozmowa E; okno P

Wspólny korytarz łączy wszystkie moduły. Przejście w obrębie stacji nie jest dodatkowym działaniem. Archiwum map M znajduje się w biurze; przegląd wpisów J również. Magazyn główny Ady jest na stacji, a N3 to osobny magazyn terenowy.

Moduł mieszkalny ma awaryjne ogrzewanie. Po zamknięciu laboratorium wszystkie dokumenty przenosi się do niego; żadna lokacja śledcza ani kartka nie przepada.