

Po drugiej stronie obrazu

Przygodowa układanka logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

10+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

55–75 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

P79-S01 Galeria czeka na otwarcie

List kuratorki do zespołu wystawy



Kuratorka Irena znajduje krótki list. Ada Rój, autorka czterech obrazów, weszła do jednego z własnych dzieł i nie wróciła. Słysząc ją zza namalowanego brzegu. W galerii nie ma porywacza; farba łączy przedstawione miejsca.

Macie przenieść elementy pomiędzy obrazami, uwolnić Adę i oddać pożyczone przedmioty, zanim otworzą się drzwi wystawy. Wymagane światło i narzędzie opisuje katalog; nie potrzebujecie wiedzy o sztuce.

Pełny sukces wymaga uwolnienia Ady, zera braków w G/P/N i najwyżej 18 działań. Po uwolnieniu możecie pracować dalej, aby usunąć braki. To jedna wspólna układanka, bez prowadzącego i bez prawdziwego zegara.

[START TUTAJ](#)

P79-S02 Jeden przedmiot, jedno działanie

Słońce S wolno przenieść wyłącznie między G, N i C. Łódź B: P lub C. Lampa L: N, G lub C. Pędzel R: N lub C, dopiero po otwarciu szuflady. Na planszach są osobne pola; przedmioty mogą współistnieć. Nie wolno ich kopiować, trzymać poza obrazami ani dopisywać nowego zamiennika.

Jedno działanie to: przeniesienie jednego przedmiotu do dozwolonego obrazu, naładowanie lampy przy słońcu, otwarcie szuflady albo uwolnienie Ady. Każde kosztuje jeden znacznik. Czytanie, rozmowa, planowanie i sprawdzenie warunku są darmowe.

Naładować lampę można tylko wtedy, gdy lampa i słońce leżą na tej samej planszy. Zmień znacznik na ŚWIECI. Lampa zachowuje światło po zabraniu słońca. Otwórz szufladę w N, jeśli w N jest słońce lub świecąca lampa. Otwarcie jest trwałe; wtedy odśłoń E04 i O04.

[START TUTAJ](#)

P79-S03 Najwyżej dwa braki

G ma brak bez stońca. P ma brak bez łodzi. N ma brak bez lampy lub z lampą zgaszoną. Stońce w N pozwala otworzyć szufladę, ale nie usuwa braku N. Kanat C nie liczy się do braków. Początkowo brakuje jedynie światła w N.

Po każdej czynności policz braki w G/P/N. Najwyżej dwa są legalne. Ruch dający trzeci brak cofnij, zanim wydasz działanie. Niedozwolona próba nie zmniejsza budżetu. Nie wolno ratować reguły „chwilowym” trzecim brakiem.

Uwolnienie Ady jest legalne, gdy w C są jednocześnie łódź, odblokowany pędzel i stońce albo świecąca lampa. Jedno działanie przenosi Adę i pędzel do OCALONYCH. Łódź i źródło światła zostają w C, aż je oddacie. Pędzel na końcu nie musi wracać do N.

START TUTAJ

P79-S04 Wspólna kolejka i finał

Przy dwóch osobach każdy pilnuje dwóch obrazów. Przy pięciu cztery osoby opiekują się po jednej planszy, piąta liczy braki i działania. Co trzy działania przesuńcie role. Kolejna osoba proponuje działanie; może przekazać kolejkę bez kosztu. Decyzje są wspólne i każdy widzi wszystkie jawne materiały.

Po powrocie Ady i osiągnięciu zera braków otwórz F01. Gdy zdecydujecie skończyć po ratunku z brakami, odczytaj F02. Jeśli zabrakło działań przed ratunkiem, otwórz H03, wykonaj pozostałe kroki bez punktacji i odczytaj F02. Nikt nie odpada.

Pomoce H01–H03 czyta się stopniowo, bez kary. Arkusz odpowiedzi pozostaje złożony do końca. Rozmowa o obrazach nie jest oceną talentu i nie wymaga osobistych zwierzeń. Znane rozwiązanie pozwala później porównywać krótsze plany, ale nie tworzy nowej tajemnicy.

Druk: DRUK.txt, jeden komplet i prostokątne cięcia. Czas 55–75 minut jest szacunkiem. Nie wykonano jeszcze sesji z graczami, fizycznego druku ani niezależnego przygotowania.