

Na granicy rozejmu

Gra przygodowo-negocjacyjna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

4–8 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–160 min

+ 1 prowadzący — wymagany

[START TUTAJ](#)

NGR-S01 Dwa stoły przy szlabanie



Między stołami Liru i Veleni leży mapa przejścia. Osiem osób czeka na dobrowolny przejazd, klinika Granit na dostawy. Meldunki o drodze nie zgadzają się datami. Misja Most proponuje sprawdzić źródła, zanim podpiszecie jedną wspólną kartę.

Przez trzy rundy negocjujecie trasę, budżet i skrzynie. Nie ma losowanego zdrajcy ani tajnego weta. Tematy obejmują rozdzielone rodziny i niepewność rozejmu, bez drastycznych opisów. Wolno zrobić pauzę i rozegrać rozmowę pisemnie.

[START TUTAJ](#)

NGR-S02 Mandaty i rundy

Są dwie delegacje, każda zaczyna z 5 budżetu i poparciem 6 na skali 0–8. Wszyscy znają te same zasady, preferencje funkcji mogą być prywatne. Konwój ma dwa transportery mieszczące razem 12 skrzyń i 8 osób. Osiem kart zawiera dobrowolne zgody; ludzie nie są walutą.

Runda 1: odczytajcie mandaty, zapiszcie pierwszy projekt i wybierzcie do dwóch źródeł. Runda 2: otrzymajcie odpowiedzi, negocjujcie i wybierzcie do dwóch kolejnych źródeł. Są 4 wspólne łączności: jedno nowe źródło kosztuje jeden żeton, bez aktorskiej rozmowy. Źródła: most, kamieniołom, ośrodki, magazyn kliniki.

Informacja po odpowiedzi jest publiczna. Nie trzeba wydać wszystkich żetonów. Na początku rundy 3 Misja Most automatycznie potwierdza obie trasy. W tej rundzie poprawiacie dokument i głosujecie.

[START TUTAJ](#)

NGR-S03 Budżet i poparcie przed podpisem

Na mapie trasa N-B-C-S kosztuje 1+1+1, N-Q-C-S kosztuje 2+2+1. Nie ma B-Q ani N-C. Wybierzcie trasę potwierdzoną jako przejezdna. Wspólna eskorta kosztuje 2, rejestracja i obserwatorzy razem 1. Każdy podpisywany konwój wymaga obu tych usług. Budżet najwyżej 10, każda delegacja dokłada najwyżej własne 5 za zgodą.

Poparcie oblicza się raz z ostatecznej umowy: start 6; pełne osiem przejazdów -2 dla każdej strony; wspólna eskorta -1; objazd Q -1; obserwatorzy +1; co najmniej 4 skrzynie dla własnej strony +1. Ogranicz wynik do skali 0-8. Próbne projekty nie kumulują strat.

Przed przyjęciem prowadzący pokazuje pełny rachunek. Poparcie poniżej 2 uniemożliwia podpis, nie eliminuje gracza. Dokument po zmianie wymaga ponownego głosowania obu stron.

[START TUTAJ](#)

NGR-S04 Pełna umowa, konwój albo rozbieżności

Pełne porozumienie: potwierdzona trasa, osiem dobrowolnych przejazdów, co najmniej 4 skrzynie Liru, 4 Velenu i 2 kliniki, koszt ≤ 10 , poparcie ≥ 2 po każdej stronie oraz podpisy obu delegacji. Dwanaście skrzyń jest dostępne; dwie ponad minima możecie przydzielić dowolnie.

Częściowe porozumienie: potwierdzona trasa, co najmniej 6 skrzyń, w tym po 2 dla każdej strony i 2 dla kliniki; przejazdy ludzi odłożone. Budżet, usługi, poparcie i podpisy nadal obowiązują. Pozostałe skrzynie czekają w magazynie.

Zwykła większość jest potrzebna osobno w każdej delegacji; przy dwóch osobach obie, przy trzech dwie, przy czterech trzy. Remis nie daje zgody. Zdanie odrębne nie blokuje uzyskanej większości. Po trzeciej rundzie brak podpisanej umowy zamyka przejście, ludzie zostają bezpieczni, rezerwy przejmuje neutralny magazyn.

Przy 4–8 graczach rozdzielcie funkcje zgodnie z przygotowaniem. Każda strona ma tyle samo propozycji, każdy gracz okazję wypowiedzi. Czasy 120–160 minut i 20–30 przygotowania są szacunkami; sesja i druk pozostają do wykonania.