

Próba generalna

Kryminalna rekonstrukcja zdarzeń



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

100–140 min

+ 1 prowadzący • wymagany

[START TUTAJ](#)

K148-S01 Początek historii



Podczas próby w Teatrze Nad Rzeką spadł element dekoracji. Solistka Lena jest ciężko ranna, dwoje statystów lekko. Komisja ma ustalić, co zmieniło przebieg wydarzeń. Nie wystarczy znaleźć kogoś, kto złamał procedurę.

Tematy: wypadek i obrażenia, bez drastycznych opisów. Możecie przerwać w dowolnej chwili. Wynik śledztwa jest rekonstrukcją fikcji, nie wyrokiem prawnym.

START TUTAJ

K148-S02 Przygotujcie stół

2–5 graczy tworzy komisję; jedna dodatkowa osoba prowadzi według 90_PROWADZACY. Gracze dostają D01–D05, plan, 8 żetonów pracy i raport. Prowadzący oddziela pakiety D11–D14, D21–D24, D31–D34, D40, relacje i wyniki modeli.

Każdy główny pakiet kosztuje 2. Dwie dodatkowe relacje kosztują po 1 i wyjaśniają motyw. Oferty są jawne przed wyborem. Otrzymane dokumenty zostają na stole. Koperty zastąpią składane osłony.

START TUTAJ

K148-S03 Jak podejmować decyzje

Po zakupie dowolnych dwóch głównych pakietów dostaniecie arkusz modeli. Po wszystkich trzech: D40. Złóżcie oś czasu, przypiszcie zmiany do osób, przewidujcie alternatywne wyniki i cytujcie dokumenty.

Osiem stanów A/B/C można porównywać bez kosztu. Najpierw zapiszcie przewidywanie z przesłanką, potem prowadzący udostępnia właściwą kartę wyniku. Żetonów nie wydaje się za uczenie na błędzie.

Każda osoba kontroluje cudzą część chronologii lub modelu przed raportem. Przy dwóch graczach podzielcie czas i skutki, przy większej grupie również trzy pakiety.

START TUTAJ

K148-S04 Cel, pomoc i przerwa

Raport wymaga autorów trzech zmian, kolejności, porównań po usunięciu każdej z nich oraz granic wiedzy o zamiarze. Złamanie reguły nie jest samo dowodem zamiaru skrzywdzenia.

Prowadzący wskazuje kategorię do poprawy, bez nazwiska. Macie dwie korekty po pierwszym raporcie. Potem rekonstrukcja i finał pełny albo „sprawa niepełna”.

Pauza zachowuje dokumenty, pozostałe żetony, hipotezy i wyniki modeli. Nie ma czasu rzeczywistego. Trzy odpowiedzi są bezpłatne. Scenariusz ma stałą rekonstrukcję.