

Pokój pełen pełnomocników

Gra negocjacyjno-dedukcyjna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

80–110 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Cztery instytucje wysłały pełnomocników na zimowe posiedzenie. Zleceniodawcy nie wchodzą do sali, ale przesyłają wiadomości. Zarejestrujcie plany dla przychodni, piekarni i radiostacji, sprawdzając zarówno zasoby, jak i aktualne upoważnienia.

Wiek 16+; dokładnie 4 graczy, bez prowadzącego. Samodzielna historia po polsku, w całości offline. Czas 80–110 minut i przygotowanie około 15 minut są szacunkami.

Prototyp 0.1.0 sprawdzany cyfrowo. Sesja z graczami, fizyczny wydruk oraz niezależne przygotowanie pozostają do wykonania. Dokładne zakresy stron i przygotowanie po składzie: DRUK.txt.

START TUTAJ

I01 Cztery instytucje przy stole

Dokładnie 4 graczy, po jednej instytucji: A Elektrownia, B Wodociągi, C Przewoźnicy, D Rada. Brak prowadzącego i automatu zastępującego osobę. Start jawnych zasobów: A6 energii, B4 wody, C4 miejsca transportu, D6 budżetu. Każdy odczytuje swój mandat.

Mandaty są prywatne do pokazania; nie wolno fałszować ich treści. Zapowiedź wpisana na własnej karcie jest potwierdzoną informacją, którą możesz ujawnić. Przy kontroli kontraktu wszyscy pokazują aktualne mandaty. Stare wersje zachowaj z zakresem rund. Ustna obietnica ich nie zastępuje.

Każdy chce uruchomić trzy projekty, odpowiadając za własne zasoby. Nie ma punktów za oszustwo. Reguły ważności są fikcyjne; prawdziwa wiedza prawna nie daje wyjątków.

START TUTAJ

I02 Runda i ważna oferta

Cztery rundy: otwórz odpowiednie komunikaty, rozmawiaj, przygotuj do 3 alternatywnych ofert i zarejestruj najwyżej 1 kontrakt. M02 otwierasz przed rozmową rundy 2; M03 i M04 przed rundą 3. Runda 4 służy domknięciu. Nie ma stopera.

Oferta obejmuje dokładnie jeden X/Y/Z, wszystkie dostawy i zapłaty, rundę oraz 4 podpisy. Nie dziel dostawy jednego projektu na kilka kontraktów. Zapłaty mogą przekraczać minima, lecz nie być niższe. Budżet płynie wyłącznie D→A/B/C, a otrzymanej zapłaty nie wydaje się dalej. Bez kredytu i cyklicznych dostaw.

Szkic nie rezerwuje niczego. Nieważny oznacz powodem i popraw w tej samej rundzie, bez zajmowania miejsca rejestracji. Można przejść dalej bez umowy. Zgodny kontrakt po 4 podpisach odejmuje zasoby sekwencyjnie; dopiero potem oceniaj inne szkice. Nie wolno dwukrotnie uruchomić projektu.

START TUTAJ

I03 Historia i zamiana

Nowy limit obowiązuje od wskazanej rundy wyłącznie nowe kontrakty. Wcześniej zarejestrowany projekt pozostaje ważny. Nie antydatuj późnej oferty. Wspólna kontrola sprawdza tabelę projektu, mandaty, zapas i budżet.

Zamiana dotyczy tylko tego samego projektu. Wymaga 4 zgód i wolnego miejsca rejestracji bieżącej rundy. Roboczo cofnij księgowania starej umowy i sprawdź całą nową wersję według obecnych mandatów. Jeśli nieważna, stara umowa i stan zostają bez zmian. Jeśli ważna, wpisz nową i zużyj miejsce rundy. Nie wolno podpisać po niej drugiej umowy w tej rundzie.

Błąd rachunkowy lub nieważna rejestracja: wróć do stanu sprzed błędu i rozlicz poprawnie. Legalna, lecz niekorzystna decyzja pozostaje. Po rundzie 4 rozwiąż niezależne ćwiczenie K01, bez zmiany prawdziwych zapasów, a potem otwórz klucz.

[START TUTAJ](#)

I04 Finał i pauza

Pełny sukces: trzy ważne projekty, poprawny bilans i trafna ocena K01 ze wskazaniem strony i upoważnienia. Brak projektu to wynik częściowy z nazwą niedziałającej usługi. Niekorzystna zapłata nie jest tym samym co nieważna umowa.

Każdy delegat ma możliwość przedstawienia oferty i zgłoszenia warunku. Podpowiedzi otwieraj na wspólną prośbę, bez punktowej kary. W omówieniu rozdział rachunek, przekroczenie mandatu i zaufanie.

Pauza po rundzie zapisuje rejestr, zasoby, otrzymane zapłaty i aktualne wersje mandatów. Powtórka służy negocjowaniu innych warunków znanego modelu, nie nowej tajemnicy.