Ludavento

LUDAVENTO — OSOBNA HISTORIA

Muzeum zagubionych wynalazków

Przygodowo-logiczna gra kooperacyjna



Start tutaj

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK	GRACZE	CZAS ORIENTACYJNY
8–12 lat	2–4 graczy	45–65 min

Bez wymaganego prowadzącego

PL | 0.1.0 | kolor

START TUTAJ

S01 Skrzynie Idy



Bruno otwiera muzeum niezwykłych pomysłów. Przyjechały części od Idy Wicher, lecz zwykła instrukcja zaginęła. Zostańcie zespołem młodych kustoszy!

Wasz cel: złożyć trzy modele, znaleźć ich zastosowania i ułożyć galerię. Nie ma zegara ani końca prób. Czytajcie wspólnie; można wskazywać zamiast mówić.

START TUTAJ

S02 Zbuduj i sprawdź

Rozłóżcie wszystkie części. Każdy kolejno wybiera jedną, wskazuje ciekawą cechę i kładzie ją na stole. Potem działajcie po kolei.

W kolejce: dołóż lub przełóż jedną część, sprawdź model albo porównaj dwa dokumenty. Rozmowa i czytanie są darmowe. Każdy powinien przesuwać części.

Model ma dokładnie trzy różne części na jednej macie. START jest po lewej, META po prawej. Stykające się złącza muszą mieć taki sam kształt i nazwę. Nie obracajcie kart ani strzałek. Jednej części nie używajcie dwa razy.

Po legalnym łańcuchu otwórzcie próbę: P03 → T01, P06 → T02, P09 → T03. Wykonajcie zapisany test i porównajcie z zamówieniami D01–D03. To umowne papierowe modele, bez prawdziwego napędu.

START TUTAJ

S03 Zamówienia i galeria

Po dopasowaniu modelu otwórzcie wskazane słowo W01, W02 albo W03. Sprawdźcie w środku warunek; przy niedopasowaniu zamknijcie i wróćcie do zamówienia.

Ustawcie trzy słowa na B04 według D05–D06. Przeczytajcie od wejścia. Potem otwórzcie F01. Możecie wcześniej wybrać pełne rozwiązanie F02. Pomoc H01, potem H02 i H03 jest zawsze darmowa.

Dwie osoby zamieniają budowanie i sprawdzanie po każdej próbie. Przy trzech dodajcie czytanie zamówień; przy czterech także opiekę nad galerią. Po urządzeniu zmieńcie role.

Pełny finał: trzy modele, trzy zastosowania i poprawna galeria. Dwa sprawdzone modele to pierwsza gotowa część wystawy. Nikt nie odpada. Po poznaniu wiadomości zestaw służy ćwiczeniu i opowiadaniu nowych pomysłów, nie nowej tajemnicy.

JAWNE MATERIAŁY

B01 Mata modelu 1

ŹRÓDŁO	PRZEMIANA	DZIAŁANIE

START po lewej. META po prawej. Każda strzałka w prawo. Sąsiednie złącza takie same. Trzy różne części.