

Odszkodowanie

Thriller obyczajowo-kryminalny



Start zespołu

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

18+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

130–170 min

+ 1 prowadzący — wymagany

OD-S01 Trzy teczki po rejsie



Po katastrofie promu „Jantar” docierają trzy historie rodzin. Ich dokumenty nie pasują do prostego obrazu trzech pasażerów. Porównajcie nazwiska, pamiątki i zapisy portu.

To fikcja 18+ o żałobie, oszustwie i podwójnym życiu. Bez opisów ciał i odgrywania świeżej traumy. Można zrobić pauzę albo zastąpić każdą rozmowę protokołem.

START ZESPOŁU

OD-S02 Cztery fazy, sześć zapytań

1. Porównajcie trzy teczki, obrazy i tabelę nazwisk. Zapiszcie zgodności i różnice. 2. Otwórzcie menu portu. Każda z ośmiu odpowiedzi kosztuje jeden z sześciu żetonów. Ponowne czytanie jest darmowe.
3. Po co najmniej dwóch odpowiedziach albo gdy wspólnie poprosicie, MG daje A01 i A02 bez kosztu. Nie trzeba odgadnąć konkretnego pytania. Pozostałe żetony nadal można wydać. 4. Oddajcie pisemny raport. Niewydane żetony nie przeszkadzają.

START ZESPOŁU

OD-S03 Co rozstrzygacie?

Raport ma cztery pytania: ile jest rzeczywistych osób; jak łączą się nazwiska; kto wszedł lub nie wszedł na prom; które dokumenty roszczeń są wiarygodne i kto przygotował nieprawidłowe. Wskazujcie ID niezależnych źródeł.

Fikcyjna procedura: bilet nie jest dowodem wejścia. Wniosek wymaga potwierdzenia danej rodziny. Sprzeczne dokumenty wstrzymuje się i sprawdza; nie odbiera się z tego powodu wszelkiej pomocy rodzinom. Nie wyliczacie kwot i nie stosujecie rzeczywistego prawa.

Dwie osoby prowadzą osie tożsamości i podróży, w fazie 3 zamieniają role. Pięć osób opiekuje się trzema teczkami, portem i procedurą. Materiały są wspólne; nie oceniamy wartości czyichś więzi.