

Tajemnica domku na drzewie

Kooperacyjna gra detektywistyczna



Start tutaj

Kto dopisuje dalszy ciąg historii?

Połączcie stare rysunki, nowe wiadomości i trzy pamiątki.

WIEK

8–12 lat

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

60–85 min

Bez wymaganego prowadzącego

ZASADY

S01 Wiadomość między starymi stronami

Nina znalazła kronikę Klubu Pod Koroną. Ma trzydzieści lat, ale między dawnymi wpisami pojawiły się nowe wiadomości. Na kolejnych zdjęciach półki brakuje pamiątek. Co łączy te zmiany?

Wspólnie porównujecie ludzi, miejsca i daty. Cała przygoda jest na papierze: nie wchodzicie na drzewo, nie szukacie niczego w prawdziwym parku ani opuszczonym budynku.

Dla 2–4 graczy w wieku 8–12 lat, bez prowadzącego. Docelowe 60–85 minut jest szacunkiem. Dorosły może pomóc odczytać kronikę bez znajomości rozwiązania.



ZASADY

S02 Trzy pakiety w dowolnej kolejności

Na początku jawne są wpis Niny N01, zdjęcie półki Z01 i mapa D05. Macie też trzy pakiety: Ludzie, Miejsca i Pamiątki. Sami wybieracie kolejność.

Każdy pakiet obejmuje cztery karty D i jedną czynność. W Miejscach czwartą kartą jest już jawna mapa D05. Nie ma jej drugiej kopii.

Po czynności zapiszcie lub wskażcie roboczy wniosek na zakładce. Może być niepewny. Nie potrzeba hasła ani poprawnego nazwiska, żeby badać następny pakiet.

Wszystkie odłożone materiały zostają wspólne. Można wracać do nich, poprawiać odpowiedzi i korzystać z pomocy bez limitu.

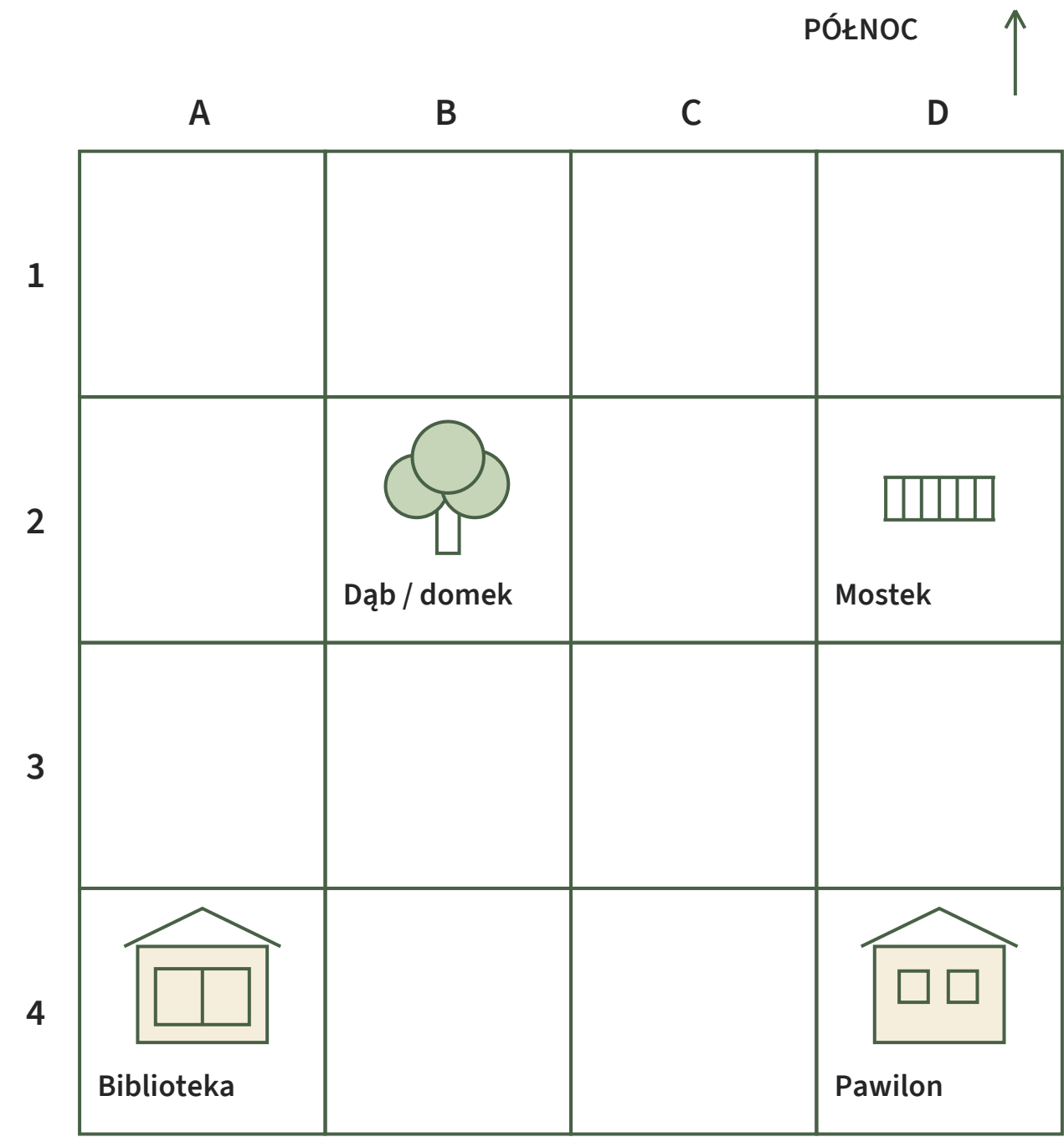
Z01 Półka przed zmianami



Na półce są trzy pamiątki: papierowy proporzec, album rysunków ze słońcem i pudełko drewnianych znaczków. Porównacie ten kadr z późniejszymi zdjęciami.

D05 Park dzisiaj

PAŹDZIERNIK 2026 — współczesna tablica parkowa



Mapa jest jawna od początku i należy do pakietu Miejsca. Nie drukujcie jej drugi raz.