

Dom po drugiej stronie drogi

Horror psychologiczny



Start tutaj

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK

18+

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

100–140 min

Bez wymaganego prowadzącego

START TUTAJ

DD-S01 Spadek w roku 2034



Ciotka Celina zostawiła Wam dom i pudła opisanych fotografii. Zdjęcia pokazują budynek naprzeciwko. Za oknem jest pusta działka. Każda z Waszych fikcyjnych postaci stoi na innej odbitce w obcym pokoju.

To historia 18+ o zaginięciu i żałobie w wymyślonej rodzinie. Możecie zrobić pauzę, opisać postać z zewnątrz lub bez kary zamknąć okno. Nie używajcie prywatnych zdjęć ani wspomnień.

DD-M00 Dom Celiny — punkt obserwacji

OKNO DOMU CELINY
DROGA
DZIAŁKA 17

Obserwujecie z odziedziczonego domu. Plansza wyprawy opisuje inny, anomalny budynek po drugiej stronie drogi. Nie łączcie tych dwóch planów.

START TUTAJ

DD-S02 Trzy pakiety

Rozdajcie role, otwórzcie A. Połączcie dowolne trzy fotografie z datami i zapiszcie obserwacje. Wtedy otwórzcie B, niezależnie od trafności.

W B ułóżcie sześć pomieszczeń na siatce i zapiszcie roboczą drogę. Można wpisać znaki zapytania. Wtedy C. Wszystko raz odkryte zostaje na stole. Tabela DD-T01 zastępuje manipulację kartami; można dyktować współrzędne.

Dwie osoby: zdjęcia / teksty; przy trzech dodajcie mapę, przy czterech rozdzielcie epoki i plan całości. Po pakiecie zmieńcie opiekuna planszy. Każdy może wskazywać zamiast mówić.

START TUTAJ

DD-S03 Próba i koniec

Karty przejścia: A1→X01; pokój ptaka→X02; pokój biletu→X03; pokój haftu→X04; B1 lub A3→X05. Pełne ID mają przedrostek DD-.

Zacznijcie z 3 spójnościami i 5 znacznikami drogi. Wejście do A1 kosztuje pierwszy krok. Każde legalne przejście między drzwiami kolejny. Otwierajcie tylko kartę napotkanego miejsca. Złącza drzwi ustalają plany, nie styk kart.

Przy osobie wybierzcie kotwicę, bez dodatkowego kroku. Zapiszcie wybory. Uwolnienia liczą się dopiero po dojściu do A3; sprawdźcie wtedy finał. Błędna kotwica nie krzywdzi ani nie zatrzymuje nikogo, po prostu nie uwalnia tej osoby.

B1 zabiera krok, ale karta odwrotu wraca do B2 za darmo. Jeśli zabraknie drogi przed A3, wszyscy wracają do startu, tracą 1 spójność; reset drogi do 5 i wszystkich kotwic tej próby. Trzecia utrata kończy grę zamknięciem okna. Nielegalnego ruchu nie wykonujcie i poprawcie plan bez kosztu.

A3 albo dobrowolne zamknięcie okna kończy grę od razu. Trzy uwolnienia i wyjście wszystkich = pełny wynik; 1–2 uwolnienia albo bezpieczne zamknięcie z dowodami = częściowy. Brak eliminacji. Po poznaniu planu powtórka nie daje nowej tajemnicy.

DD-FOTO Odbitki z opisem — nie obracaj północy

DD-I01 Dom, 1974



Data z kopii archiwalnej: 1974. Budynek po drugiej stronie drogi ma ten sam ganek i trzy okna od frontu co późniejsze odbitki. Stoi na działce numer 17. Opis fotografii jest równoważną drogą odczytu; nie mierzcie proporcji rastra.

DD-I02 Dom, 1994



Data na odwrocie: 1994. Ten sam dom i działka 17. Zmieniono ogrodzenie, nie położenie wejścia. Północ pozostaje na górze planów. Odbitka pochodzi z niezależnego albumu Marka.