

Godzina ciszy

Kooperacyjny horror



Start i jawne zasady

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

18+

GRACZE

3–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–120 min

+ 1 prowadzący — wymagany

START I JAWNE ZASADY

GC-S01 Dom w Brzezinach



W osadzie co noc nadchodzi godzina ciszy. Dziś zza ścian wracają znajome głosy fikcyjnych bliskich bohaterów. W piwnicy ktoś prosi o pomoc. Sprawdźcie dokumenty i zaplanujcie drogę.

To horror 18+ o stracie i niepewności, bez makabry i osobistych zwierzeń. Nie potrzeba ciemności, nagłych dźwięków ani mówienia o własnej rodzinie.

START I JAWNE ZASADY

GC-B01 Rozmowa jest zawsze dostępna

Bezkarna rozmowa o zasadach, zgodzie, organizacji i bezpieczeństwie zatrzymuje rozliczanie sceny. Pauza: słowo „pauza”, otwarta dłoń lub karta. Bez uzasadnienia. Śmiech, kaszel, pomyłka i przypadkowe odezwanie się nic nie kosztują.

Przećwiczcie: „Jak przejść do P?” — pytanie o reguły, koszt 0. „Pauza, zmieńmy scenę” — koszt 0. Karta MÓWIĘ W SCENIE i dobrowolna kwestia — zagrożenie +1, jedna dodatkowa akcja.

Kwestię można powiedzieć, napisać lub wskazać gotową. Koszt jest identyczny. Sam głos przy stole nigdy nie jest karą. Nikt nie musi naprawdę milczeć.

START I JAWNE ZASADY

GC-S02 Sześć odcinków, wspólny plan

Każdy odcinek daje dwie zwykłe akcje. Maksymalnie jedna dobrowolna deklaracja MÓWIĘ W SCENIE w odcinku daje trzecią akcję za +1 zagrożenia. Koszt poznajecie przed decyzją. Niewykorzystane akcje przepadają przy zamknięciu odcinka.

Zagrożenie startuje na 0, po odcinkach 3 i 5 rośnie o 1. Gdy osiągnie 7, aktywna wyprawa się kończy. Koszt osiagający 7 nie pozwala już wykonać dodatkowej akcji. MG czyta epilog odpowiedni do ratunku.

Po sześciu odcinkach świt kończy godzinę. Nie ma stopera ani kosztu namysłu. Wszyscy zostają przy wspólnym finale.

START I JAWNE ZASADY

GC-S03 Akcje i koniec

Jedna akcja: ruch jedną linią, zabranie przedmiotu na swoim polu, ostonięcie miejscowego okna, uwolnienie Niny w L z płótnem i podporą lub umieszczenie jej w A. Po uwolnieniu Nina idzie z drużyną bez dodatkowego kosztu.

Ostony dotyczą W, P, L i nie blokują drzwi. Błędny znak zużywa tylko akcję; poprawa też jedną. Materiały i instrukcje są jawne od startu. Można pominąć niewygodną scenę bez kosztu.

Pełny wynik: Nina w A i trzy poprawne ostony przed świtem. Ratunek z niepełnymi ostonami: częściowy. Bez ratunku Nina doczeka pomocy o świcie, bez opisu śmierci. Przy trzech rozdzielcie mapę, dowody i akcje; przy pięciu dodajcie rzeczy i zagrożenie. Rotujcie po każdym odcinku.