

Sztandar bez armii

Kooperacyjna przygoda fantasy



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

14+

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

100–140 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

S117-S01 Cztery zmierzchy Arven



Nad murami stoi samotny sztandar. Dawni dowódcy odjechali; na stole Dary pozostał rozkaz czekania na armię. W mieście są ludzie, zapasy i rzemieślnicy. Iven przynosi warunki Naela: można rozmawiać, jeśli pokażecie wiarygodną gotowość i zadbacie o mieszkańców.

Wspólnie planujecie cztery rundy. Rozstawicie atrapy, przygotujecie drogę odejścia i złożycie ofertę. To fantasy codziennych decyzji bez szczegółowej przemocy, punktów za zabijanie i konieczności odgrywania presji. Pauza nie kosztuje wyniku.

START TUTAJ

S117-S02 Praca i materiały

Zaczynacie z 6 drewna, 4 płótna i 6 żywności. W każdej rundzie otrzymujecie 4 pracy; niewydana praca przepada, surowce zostają. Nie trzeba wykorzystać wszystkich działań. Czytanie i pomoc są bezpłatne.

Atrapa z ustawieniem: 1 praca + 1 drewno + 1 płótno. Przesunięcie istniejącej atrapy: 1 praca. Grupa mieszkańców gotowa: 1 praca + 1 żywność. Kładka: 2 pracy + 2 drewna, od razu albo po jednym etapie w dwóch kolejnych rundach, każdy etap 1 praca + 1 drewno.

Warta w rundzie oceny: 1 praca na wartownika, najwyżej dwóch. Złożenie oferty: 1 praca, raz w czwartej rundzie. Najpierw sprawdźcie budżet i pola; potem skreślcie koszt. Drewna, płótna i żywności nie wolno wydać dwa razy.

START TUTAJ

S117-S03 Dwa równoczesne widoki

Jest sześć stanowisk: N1, N2, E1, E2, W1, W2. Na każdym najwyżej jedna atrapa albo jeden wartownik. Każda zajęta pozycja daje jeden punkt widocznej siły w odpowiednim widoku. Nie liczą się sylwetki z ilustracji.

Północ widzi N1, N2, E1. Zachód widzi W1, W2, E2. Liczcie osobno, na tym samym ustawieniu. Nie sumujcie widoków i nie przestawiajcie atrap między nimi. Wartowników wyznaczacie i opłacie przed oceną.

Warunki ofert są jawne od początku. Odpowiedź otwieracie dopiero po wyborze i porównaniu z progiem. Nael nie zmienia warunków zależnie od przemowy. Zdecydujcie wspólnie, wskazując plan lub zapisując wybór.

START TUTAJ

S117-S04 Oferta i zamknięcie

W czwartej rundzie po ustawieniu wart wybierzcie jedną ofertę. A: 2 żywności i co najmniej 3 siły w każdym widoku — rozejm bez wejścia żołnierzy. B: 3 żywności i co najmniej 2 w każdym — rozejm z inspekcją dwóch wysłanników. C: odejście ludności, bez kosztu żywności i wymogu siły.

Odrzucona oferta nie pobiera żywności, ale kończy rokowania. C albo odmowa uruchamia ewakuację: tylko przygotowane grupy i ukończona kładka pozwalają przejść, bez nowej pracy. Brak oferty traktujcie jak brak porozumienia i plan awaryjny.

Pełny sukces: A przyjęta oraz cztery gotowe grupy i ukończona kładka. B, A bez pełnego zabezpieczenia albo bezpieczne odejście całego miasta to wynik częściowy. Inne grupy przejmuje neutralna rada w epilogu, bez katastrofy. Przy 3 graczach rozdzielcie mury, mieszkańców i poselstwo; przy 6 działajcie parami. Zamieńcie role po rundzie 2. Czasy 100–140 minut gry i 20–25 przygotowania są szacunkami; sesje i druk pozostają do wykonania.