

Klub Tropicieli: Fałszywy skarb

Detektywistyczna gra kooperacyjna



Start tutaj

Która wersja prowadzi do celu?

Porównajcie mapy, sprawdźcie koperty i naprawcie trasę.

WIEK

8–12 lat

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

60–90 min

Bez wymaganego prowadzącego

START TUTAJ — WSPÓLNA ZABAWA

FS-Z01 Najpierw trzy punkty na stole

Jesteście Klubem Tropicieli. W miejskiej grze coś się nie zgadza: drużyny dostają różne cele. Całą wyprawę rozegracie na kartach, bez wychodzenia z domu.

Rozłóżcie mapę i pięć punktów. Trasa, którą dostaliście, prowadzi: FONTANNA B2, KIOSK C1, SCENA A1. Wskażcie po kolei trzy karty i przeczytajcie ich opisy. To krótki wstęp, nie konkurs szybkości.

Po trzecim punkcie otwórzcie kartę „Porównaj wersje”. Jeśli od razu widzicie błąd, także wskażcie trzy karty i przejdźcie do zgłoszenia. Niczego nie musicie odgadnąć, aby zacząć śledztwo.

FS-Z02 Sześć sprawdzeń dla całej grupy

W śledztwie są cztery stanowiska S01–S04. Ich okładki mówią, jakie materiały znajdziecie. Macie razem sześć pól sprawdzeń, niezależnie od liczby osób. Zaznaczajcie je ołówkiem.

Pierwsza analiza stanowiska kosztuje jedno pole i daje dwa dokumenty podstawowe. Druga kosztuje jedno i daje uzupełnienie. Nie ma trzeciej płatnej analizy tego samego stanowiska. Raz zdobyte materiały czytajcie dowolnie często.

Po czwartym sprawdzeniu otwórzcie raporty R ze wszystkich stanowisk, których dotąd nie badaliście. Nie kosztują pól. Możecie wtedy przejść do finału albo wykorzystać pozostałe dwa sprawdzenia.

Raport zastępuje brakujące wiadomości, ale nie liczy się jako wizyta. Jeśli później wybierzecie to stanowisko, za jedno pole otrzymacie jego dokumenty podstawowe.

FS-Z03 Wszyscy dokładają trop

Przy trzech osobach role mapisty, badacza i porządkującego czas zmieniają się po każdej analizie. Przy sześciu pracujcie w trzech parach i pokazujcie zdobyty materiał wszystkim.

Możesz wskazać różnicę, odczytać podpis albo ułożyć odcinek. Nie trzeba wygłaszać teorii ani opowiadać o własnych konfliktach. Wszystkie informacje są wspólne.

Pomoce nic nie kosztują. Najpierw pytanie z przodu, potem wskazówka z odwrotu. Wspólnie wybieracie, co sprawdzić; żadne dziecko nie odpada z gry.

FS-Z04 Naprawa trasy i wspólne ustalenia

Po co najmniej czterech analizach wybierzcie trzy z pięciu kart punktów. Połączcie je dwoma odcinkami z nazwą i współrzędną początku oraz końca. Możecie też narysować własną poprawkę na mapie.

Na karcie ustaleń wpiszcie dwa zmienione cele, sprawcę, powód działania i miejsce znaleziska. Samo „chciał wygrać” nie jest dowodem: wskażcie zmianę kart oraz to, kto miał nad nimi pieczę.

Otwórzcie arkusz rozwiązania i porównajcie odpowiedzi. Nie ma limitu poprawek. Pełny wynik obejmuje dwie podmiany, osobę, motyw, miejsce i naprawioną trasę. Poprawiona trasa albo wykazana manipulacja to wynik częściowy.

Postacie z opowieści są fikcyjne. Naprawa dotyczy kart i uczciwego ogłoszenia odkrycia, nie publicznego zawstydzania. Po poznaniu prawdy tajemnica pozostaje ta sama.

FS-Z05 Jak przygotować bez zaglądania

Gra jest dla 3–6 osób w wieku 8–12 lat, bez wymaganego prowadzącego. Dorosły może pomóc w czytaniu, nie musi znać odpowiedzi. 60–90 minut jest celem prototypu.

Wydrukujcie jeden komplet A4, jednostronnie, 100%, w kolorze albo oszczędny. Wystarczy ołówek; koperty są opcjonalne. Cięcie nie jest konieczne: karty możecie wskazywać na całych arkuszach.

DRUK.txt podaje podział S01–S04 na dwa dokumenty podstawowe i uzupełnienie. Drukujcie grupami, odkładajcie tekstem do stołu i opisujcie puste odwroty według tabeli. Zgłoszenie, raporty i finał złożcie tekstem do środka.

Pomoce złożcie dolną połową do tyłu, zasłaniając treść odwrotem innego wydruku. Wydruku, samodzielnego przygotowania i sesji z dziećmi jeszcze nie wykonano; czas przygotowania około 20 minut jest szacunkiem.