

Sygnal z opóźnieniem

Kosmiczna gra kooperacyjna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

75–105 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

K145-S01 Początek historii



Nereida straciła samodzielną nawigację. Centrum Kontroli potrafi wysłać rozkaz napędu, a Załoga utrzymuje statek w pracy. Odległość sprawia, że każda wiadomość dociera z opóźnieniem.

Dzielicie się na Centrum i Załogę, po 1–3 osoby. Nikt nie prowadzi gry i nikt nie zna wszystkiego. Przed startem omówcie model statku; potem rozmawiajcie między zespołami wyłącznie przez pakiety.

START TUTAJ

K145-S02 Przygotujcie stół

Załoga dostaje panel, wskaźniki i zamknięte E01/E02. Centrum dostaje prognozy F01/F02, panel przewidywań i własny dziennik. Zastóńcie panele złożonymi arkuszami; nie czytajcie drugiej stronie przez ramię.

Start D=8,H=2,E=6; 4 chłodziwa i 2 ogniwa. Dryf w rundach 1 i 2 jest zaprogramowany i niezmienny. E01 otwiera Załoga w fazie zdarzenia 4, E02 w 7. F01 otwiera Centrum na początku 1, F02 na początku 4. Treść pozostaje zakryta do terminu.

Przygotowujący ośłania każdą kartę pustym arkuszem z ID i terminem, treścią do środka, bez czytania. Pakiety i rozwiązanie zakryj osobno. Wydruki, ołówki i nożyczki do dużych formularzy.

START TUTAJ

K145-S03 Jak podejmować decyzje

Każda runda: prognoza Centrum; doręczenie pakietów; rozkaz statku; zdarzenie; lokalna czynność i bezpieczeństwo; zapis oraz nadanie. Nadany na końcu t pakiet dociera na początku $t+2$. Nowy rozkaz i meldunek nadajecie tylko w 1–6.

W pakiecie rozkazu: nadano t , wykonać $t+2$, JEDNO polecenie, notatka do 12 słów. Bez programów warunkowych. Nie wycofujcie nadanych wiadomości. Meldunek zawiera wszystkie wskaźniki, zasoby i lokalną czynność z końca t .

Głośno wolno potwierdzić tylko numer rundy i koniec fazy. Gesty, pokazanie dziennika lub bieżące dane omijające kolejkę łamią podział informacji. Rozmowa wewnątrz zespołu bez limitu czasu.

START TUTAJ

K145-S04 Cel, pomoc i przerwa

Załoga wykonuje tylko dostarczone polecenie. Gdy jest niewykonalne, automatycznie robi Dryf i podaje powód w meldunku. Energia musi istnieć przed rozkazem; ogniwo użyte później go nie sfinansuje.

Po zdarzeniu Załoga wybiera najwyżej jedną czynność: chłodziwo H-2, ogniwo E+1 albo nic. Potem H>5 lub nieusuwalne uszkodzenie oznacza porażkę. Przejściowe H>5 przed chłodzeniem jest dozwolone.

Poprawne Dokowanie najpóźniej w 8 i bezpieczeństwo kończą misję sukcesem. D=0 samo nie wystarcza. Pauza zachowuje prywatne panele, pakiety i fazę. Błędy przesyłu poprawiajcie z dat, decyzji strategicznych nie cofajcie.