

NADTORZE, 2041

Trzynaście miejsc

Postapokaliptyczna gra śledcza i negocjacyjna



Start tutaj

Komitet Nadtorza czeka na was.

Autobus zabierze trzynaścioro z osiemnaścioro mieszkańców. Jakie informacje i obietnice zmienią wasz plan?

WIEK

18+

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–180 min

Wymaga 1 prowadzącego

Przed otwarciem materiałów

ST01 Wydanie cyfrowe

Nadtorze, godzina 12:00

Do osady przyjechał autobus. Front pyłowy zamknie drogi o 15:00. Jesteście komitetem osiemnaściorga dorosłych mieszkańców. Macie sprawdzić informacje, podjąć wspólne decyzje i zapisać plan wyjazdu. Nie oceniacie wartości ludzkiego życia punktami.

Kto siada przy stole

18+ 3–6 graczy oraz 1 prowadzący. MG zna rozwiązania i prowadzi niewybrane postacie. Czas 120–180 minut jest celem prototypu bez przygotowania; nie został potwierdzony sesją.

Wybór granic

Gra dotyczy przymusowej ewakuacji, nierównego dostępu do pomocy i możliwej utraty życia poza kadrem. Każdy może powiedzieć „pauza”, pominąć scenę lub podać samą decyzję. Nie uzasadniamy tego osobistymi doświadczeniami. Na prośbę zmieńcie opis na neutralny protokół. Ustalcie także możliwość zakończenia sesji.

Otwórzcie właściwe pliki

Wybierzcie jeden wariant druku. Gracze mogą czytać pliki 01, 02 i 03. Pliki 04 i 05 od razu oddajcie MG: zawierają materiały do późniejszego ujawnienia i rozwiązania. Nie czytajcie ich przed grą. Okładka 00 jest opcjonalna.

Co przygotować

Potrzebne są wydruki, długopisy i nożyczki do kart oraz żetonów. Koperty zastąpicie podpisanymi stosami z czystą kartką na wierzchu. Papierowe żetony są w zestawie. Gra nie wymaga internetu, telefonu, rzeczywistej naprawy ani specjalnych rekwizytów.

Jak przebiega runda

ST02 Wydanie cyfrowe

1. Narada

Na początku przeczytajcie otrzymane dokumenty i wybierzcie 3–6 różnych nakładek komitetu K01–K06. Każda wskazuje jedną z osób M01–M06, nie nowego mieszkańca. Odczytajcie potrzeby reszty osady z kart M01–M18. Własna postać niewpisana do pojazdu zachowuje głos i udział.

2. Wybór do dwóch działań

Rozegrajcie sześć rund. W każdej zróbcie krótką kolejkę wypowiedzi i jawnie przegłosujcie najwyżej dwa różne dostępne działania. Większość decyduje; remis rozstrzyga rotacyjny koordynator, wybrany na pierwszą rundę i przekazujący funkcję kolejnej osobie co rundę. NPC nie mają głosu rozstrzygającego.

3. Warunki i dwa zespoły

Wszystkie warunki obu działań muszą być spełnione przed początkiem rundy. MG sprawdza wybór przed wydaniem slotów; niedostępny wybór zastąpcie dostępnym. Nie można użyć części zdobytej w tej samej rundzie. Podzielcie uczestników na dwa zmieniające skład zespoły. Przy jednym działaniu pracujecie wspólnie.

4. Wynik i pogoda

Każde A01–A12 wolno wykonać najwyżej raz. Wynik jest pewny po spełnieniu warunków i publicznie zapisany. MG wydaje wynik i meldunek W01–W06. Slot może pozostać pusty i przepada. Czytanie, rozmowa, sprawdzenie zasady i podpowiedź są bezpłatne. Pula dwóch slotów jest taka sama przy 3 i 6 graczach.

5. Zakończenie

Przed końcem rundy 6 zapiszcie manifest i obietnice; po ostatnich wynikach możecie skorygować manifest. MG sprawdza limity, zgodę kierowcy i identyfikatory. Konflikt składu rozstrzygacie tak samo jak wybór działań. Finał osobno opisuje wyjazd, bezpieczeństwo pozostających, obietnice i odpowiedzialność. Nie ma rzutów decydujących o przeżyciu.

Karta przyjazdu

D01 Wydanie cyfrowe

Baza / dyspozycja transportu

17 września 2041 • 12:00

Do Nadtorza przybył autobus. Do dyspozycji mieszkańców: 13 miejsc pasażerskich. Kierowca zawodowy Artur Most jest pracownikiem bazy i nie figuruje w rejestrze M01–M18. Jedziecie do Stacji Pomocowej Brzeg. Wyjazd najpóźniej o 15:00. Trasa południowa dopuszcza jeden kurs. Nie ma bezpiecznych miejsc stojących ani czasu na powrót.



IMG02 ilustracja dokumentacyjna; fakty określa podpis i tekst

Schemat miejsc autobusu

D02 Wydanie cyfrowe

Ewidencja pojazdu

17 września 2041 • 12:00

P01–P13 to dokładnie 13 miejsc dla mieszkańców. K to odrębne stanowisko pracownika bazy. Wpis „14 osób w autobusie” oznacza 13 pasażerów i kierowcę. Przejście, bagażnik i stopnie nie są siedzeniami. Wiążące są ponumerowane pola schematu, nie liczba siedzeń widoczna na zdjęciu.

K KIEROWCA**P01****P02****P03****P04****P05****P06****P07****P08****P09****P10****P11****P12****P13**