

1946 / 2026

Listy przez ścianę

Kooperacyjna gra przygodowa



Start tutaj

Dwie epoki. Jedyny kontakt: papierowy list.

Wasz list może pomóc komuś, kto żyje osiemdziesiąt lat wcześniej. Co napiszecie, zanim woda się podniesie?

WIEK

12+

GRACZE

4–8 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–150 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj

Dwie epoki. Jeden młyn. Dwa zespoły po 2–4 graczy, łącznie 4–8 graczy oraz osobno jeden wymagany mistrz gry. Wiek projektowy: 12+. Sześć rund. Cel czasu rozgrywki: 90–150 minut; dotąd niepotwierdzony w sesji.

Jedna drużyna działa w 1946, druga w 2026. Nie widzą swoich kart. Jedyny kontakt to papierowe listy przekazywane przez MG. Gracze nie są osobami zagrożonymi w fikcji. Ludzi ratuje się przez wybór działań, bez prób sprawnościowych i odgrywania scen strachu.

Przygotowujący musi być MG i może poznać rozwiązania. Graczom nie wolno przeglądać pliku 04-MG. Każdy czyta tylko dokumenty swojej epoki i bieżącą kartę stanu. Celem jest uratowanie pracowników w 1946 oraz archiwistki w 2026; dokumenty są celem dodatkowym.

Wydanie cyfrowe. Nie wykonano sesji z grupą docelową ani fizycznego wydruku. Przygotowanie obejmuje lekturę MG, druk i rozdzielenie materiałów; jego czas należy zmierzyć podczas pierwszej niezależnej próby.

Dwa stanowiska i sześć rund

Ustawcie dwa stoły poza zasięgiem wzroku i swobodnej rozmowy; można użyć parawanu lub dwóch pomieszczeń. MG przenosi listy i pilnuje równoczesnego rozpoczęcia rund. Wszystko działa bez telefonu i internetu. Potrzebne: pisaki, nożyczki, taśma; koperty można zastąpić złożonymi kartkami, żetony — skreślanie pól działań.

Każdy zespół wykonuje dwa działania na rundę. Czytanie, rozmowa we własnym zespole, robienie notatek i pisanie listu są bezpłatne. Nie ma czasu mierzonego stoperem. Po gotowości obu zespołów MG zamyka rundę. Zalecenie dla tempa: około 12–20 minut na rundę, z elastyczną lekturą i wspólnym finałem.

Na koniec rundy wysyłacie jedną wiadomość na połówce A4, do około 100 słów lub szkic. Oryginały docierają razem na początku następnej rundy, po rozliczeniu zmian. Po lekturze MG zwraca je nadawcom; odbiorcy mogą zanotować treść. Zapis w dzienniku wystarczy jako odpis. Szósty list odczytacie dopiero w epilogu.

Podzielcie funkcje: czytanie, korespondencja, mapa, decyzje. W zespole 2 osób połączcie pierwsze dwie oraz ostatnie dwie. Przy 3 osobach jedna łączy czytanie z mapą; przy 4 rozdzielcie wszystkie. Co rundę zmieniajcie funkcje. Do deklaracji potrzeba jasnej decyzji zespołu, bez głosowania nad każdym słowem listu.

Jak przygotować wydruki

Wybierzcie jeden wariant: kolor albo czarno-białe. Treść i koszty są identyczne. Druk A4 jednostronny, 100%, bez opcji dopasowania. Nie drukujcie obu wariantów naraz. Okładka 00 jest opcjonalna i nie jest potrzebna podczas gry.

Dajcie zespołowi 1946 plik 02, zespołowi 2026 plik 03, strony 2–13. Dokumenty D01–D12 są dostępne od początku. Nie wkładajcie ich do kopert etapowych. Każdy zespół dostaje swój plan z pliku 05, trzy kartki z formularzami listów z pliku 06 i swój dziennik.

MG trzyma plik 04, sześć kart rund, trzy karty wyborów, finał oraz wszystkie osiem kart stanów z pliku 06. Na start daje 2026 tylko LS-S00 z etykietą „rozpoznanie: bez pobierania”. Od początku rundy 3 wydaje wyłącznie właściwą kartę ostateczną; pozostałe pozostają zakryte u MG.

Plany: strony 2 i 3 pliku 05 sklej obok siebie dla 1946; strony 4 i 5 dla 2026. Powstają dwa arkusze A3 poziomo. Połącz na zewnętrznych krawędziach kartek przy znakach pasowania; nic nie przycinaj. Środkowy biały pas jest celowy i nie zawiera danych. Złóż wzdłuż łączenia do A4. Wszystkie dane planu mają też opis tekstowy. Dokładne zakresy i liczba kartek są w doliczonym po budowie przewodniku DRUK.

LS-46-L03 1946 → 2026

List z rundy 3 do około 100 słów lub szkic
Po lekturze oryginał wraca do nadawców; odbiorcy zapisują ważne dane.

LS-46-L04 1946 → 2026

List z rundy 4 do około 100 słów lub szkic
Po lekturze oryginał wraca do nadawców; odbiorcy zapisują ważne dane.
