

AURYN, 2048

Jutro cię skreślą

Dystopijny thriller śledczy



Start tutaj

Jedna noc, żeby mieszkańcy zachowali prawo pobytu.

Jutro system zamknie dwanaście spraw. Dziś macie jeszcze czas zakwestionować jego decyzje.

WIEK

16+

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–180 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj

Jutro cię skreślą, wydanie 0.2.0, PL, wariant podstawowy. Dystopijny thriller śledczy dla 3–6 graczy w wieku projektowym 16+ oraz osobnego, jednego mistrza gry. Cel długości: 120–180 minut; jeszcze niezmierzony w sesji. Całość działa na papierze, offline.

Jesteście komitetem mieszkańców Szklarni w fikcyjnym Auryńie w roku 2048. Dwanaście gospodarstw otrzymało decyzje cofające prawo pobytu jutro o 06:00. Porównacie sprawy, sprawdzicie źródła i wybierzecie wykonalną ochronę. Wygrywa sprawdzalny argument i skuteczny wniosek, nie znajomość rzeczywistego prawa.

Wybierzcie MG. Tylko ta osoba otwiera plik 03_MG — zawiera rozwiązania. Gracze czytają tę instrukcję i otrzymują materiały wskazane jako STÓŁ. Plik 02_PAKIETY przeznaczony jest do uporządkowania przez MG; nie przeglądajcie go wspólnie przed grą.

Uwaga na treści: fikcyjne zagrożenie utratą mieszkania, presja urzędowa i manipulowanie oceną. Nie odnosimy teczek do życia uczestników. Każdy może powiedzieć „pauza”; wstrzymajcie grę, dajcie przerwę lub pomińcie opis. Postać mieszkańca nigdy nie jest przypisana do osoby przy stole. Role są organizacyjne, nie aktorskie.



Przygotowanie wspólnego stołu

Potrzebujecie wydruków jednej wersji: kolorowej albo czarno-białej, papieru i ołówków. Druk A4, jednostronny, 100%, jeden komplet. Dokładne strony podaje DRUK.txt w paczce. Nie drukujcie obu wersji. Ozdobna okładka nie jest potrzebna do gry.

MG układa cztery pakiety według spisu w 03_MG i czyta pierwsze strony prowadzenia. Wystarczą cztery złożone kartki zamiast kupnych kopert. Nie trzeba ukrywać materiałów w pokoju, pobierać aplikacji ani przygotowywać rekwizytów. Docelowe przygotowanie po lekturze do 25 minut nie zostało jeszcze zmierzone.

Na stół trafiają: REG, G01–G03, K01–K02, D01, D02, D12, D16, D14 i D17 jako informacje o dostępie, arkusz A1, lista A2, formularze F1–F3, role R01–R06 i żetony T1. D14 i D17 nie są dowodami finałowymi. Pozostałe treści MG wydaje na akcje.

Przy 3 osobach: jedna bierze R01+R02, druga R03+R04, trzecia R05+R06. Przy 4–5 rozdzielcie kolejno pary na dwie osoby, zaczynając od analizy, potem kontaktów. Przy 6 każda bierze jedną kartę. Wszystkie informacje wolno czytać wspólnie. Żadna rola nie ma wyłącznego klucza.

Wytnijcie role i żetony po liniach przerywanych albo złożcie kartę i zakreślajcie pola. Wpływ zaczyna na 6. Znacznik rundy ustawcie na 1. Osoba przedstawiająca plan zmienia się co rundę; każdy ma głos przed zatwierdzeniem.

Rundy i działania

Są cztery rundy i po trzy wspólne akcje w każdej, łącznie 12. Trzy osoby mogą równolegle przygotować propozycje; MG rozstrzyga działania po kolei, więc efekt pierwszego może zmienić drugą decyzję. Przed każdą akcją MG powtarza jej koszt i pyta o zatwierdzenie.

Wybory i dostępne pakiety opisuje D16. Odczyt, liczenie, porównywanie, dyskusja w grupie i pomoc MG nie zużywają akcji ani wpływu. Jedna akcja pozyskania teczek daje grupę trzech, a sprawdzenie źródła jeden wskazany pakiet. Uzupelnione formularze składa się za akcję. Nie wolno używać jeszcze nieodebranych dowodów.

Ochrona świadka kosztuje 1 akcję i 2 wpływu. Odtworzenie zgubionego wydruku na miejscu kosztuje 1 akcję i 1 wpływu; bezpłatny odpis z archiwum wymaga też 1 akcji. Pieniądze z fabuły nie są żetonami wpływu. Nie istnieją tajne kary, punkty moralności ani losowanie winnego.

Po trzech działaniach lub świadomym spasowaniu reszty MG odczytuje kolejny stały komunikat Q1–Q4. Niewykorzystane akcje nie przechodzą dalej. Zmiany dotyczą dostępności stanowisk; nocny depozyt utrzymuje alternatywny dostęp i przyjmowanie wniosków.

Finał następuje po Q4. Możecie wcześniej skończyć, wspólnie rezygnując z dalszych akcji. Zapiszcie przyjęte sprawy, trwałość wyniku i stan ochrony źródła. D12 podaje trzy możliwe ścieżki, które wolno łączyć. Błędny wniosek można poprawić za kolejną akcję; MG od razu wskazuje brakujący warunek.

Tempo, pomoc i zakończenie

Propozycja prowadzenia próby: wprowadzenie około 15 minut, cztery rundy po około 25–35 minut i omówienie około 10 minut. To wskazówki do pilotażu, nie pomiar. Nie kończcie rundy z powodu czasu na zegarku; rundę kończą działania. Przerwy nie przesuwają fikcyjnego świtu.

Gdy utkniecie, poproście MG o pomoc: najpierw wskazanie materiałów, potem pytanie naprowadzające, na końcu wyjaśnienie konkretnego związku. Sami wybieracie stopień. Pomoc nie odbiera prawa do żadnego finału.

Przed złożeniem pisma sprawdźcie wspólnie warunki z D12. Formularz F3 można wypełniać ponownie na odwrocie lub zwykłej kartce z tymi samymi polami, dla najwyżej dwóch spraw na akcję. Nie potrzeba drukowania nowych formularzy w czasie gry.

Po zakończeniu MG odczytuje wynik i odstawia mechanizm. Omówcie, które źródła pomogły i gdzie zasady były niejasne. Znana prawda ogranicza ponowne śledztwo; zamiana ról sama nie daje nowej zagadki. Wykonano kontrolę cyfrową i symulacje. Fizycznego wydruku kontrolnego i sesji z grupą docelową jeszcze nie przeprowadzono.

