

ORVEN

Cztery klucze do ambasady

Gra szpiegowska i negocjacyjna



Start tutaj

Zanim zamkną bramy, usiądźcie do rozmowy.

U bram ambasady czekają dwadzieścia cztery osoby. Czy cztery delegacje znajdą wspólną drogę?

WIEK

16+

GRACZE

4–8 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–180 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj



Cztery strony, cztery klucze i jedna grupa ludzi czekających na wyjazd. W fikcyjnym Orwenie kończy się czas na uporządkowaną ewakuację ambasady Asteru. W sejfie są dokumenty, których nie wolno potraktować jak jednej bezimiennej sterty papieru.

PARAMETRY: 16+, 4–8 graczy + 1 mistrz gry, 120–180 min. Czas rozgrywki jest orientacyjny. Przygotowanie: cel 25 minut po przeczytaniu instrukcji MG; jeszcze niezmierny.

Gracze czytają S02–S03 i własną teczkę. Jedna dodatkowa osoba zostaje MG i czyta cały plik 03-MG przed przygotowaniem. Tylko MG drukuje i rozdziela dokumenty; plik graczy zawiera również zamknięte materiały. Nie przeglądaj go przed partią.

Tematy: fikcyjny kryzys polityczny, ewakuacja, korupcja. Nie odgrywamy rzeczywistego konfliktu. Każdy może powiedzieć „pauza”, przerwać scenę i ustalić granicę. Rozmowy prowadź do postaci, bez osobistych nacisków. Role nie wymagają aktorstwa.

Przygotuj papier A4, nożyczki i długopisy. Koperty są opcjonalne: zastępują je wydrukowane obwoluty złożone na pół wokół materiałów. Nie potrzeba telefonu, prądu, internetu ani specjalnych rekwizytów.

Zasady wspólne

Podział: dokładnie cztery delegacje — Aster (A), Rada (R), Misja (M), Komisja (K). Przy 4 graczach: po jednej osobie. Przy 5–7: dodatkowe osoby dołączają jako analitycy do wybranych delegacji, maksymalnie po dwie. Przy 6 sugerujemy A i M w parach. Przy 8: cztery pary. Analityk ma pełny głos; w parach rzecznik zmienia się co rundę. Jedna delegacja nadal ma jeden klucz i jedną akcję na rundę.

Cztery rundy: 1. Rozpoznanie, 2. Weryfikacja, 3. Otwarcie, 4. Ewakuacja. Nazwy wskazują temat; sejf wolno otworzyć w dowolnej rundzie po zebraniu czterech autoryzacji. Na każdą rundę zarezerwuj 25–35 minut: 8 minut na stanowiska (po 2 na stronę), następnie akcje i swobodne negocjacje. Wprowadzenie 10 minut, raport końcowy 10–30. Zegar służy organizacji, nie skracaniu lektury; MG może zatrzymać go na czytanie.

W rundzie każda strona wybiera jedną akcję: wniosek o maksymalnie dwa dokumenty z katalogu D04–D05, D09, D17; rozmowa według jednej karty C01–C08; sprawdzenie rozkazu (D06 i D18 razem); zatwierdzenie przejazdu D15. Niewykorzystane akcje przepadają, nie przenosisz ich. Zapisuje je MG. Kolejka: A–R–M–K w rundzie 1, R–M–K–A w 2, M–K–A–R w 3, K–A–R–M w 4. Odpowiedź dostajesz od razu, nie dopiero w kolejnej rundzie.

Bezpłatne: czytanie, porównanie dowodów, rozmowy między graczami, ujawnienie minimum, pokazanie otrzymanej karty, podpisywanie formularzy i otwieranie sejfu. Po udostępnieniu odpowiedzi jest ona publiczna; zapytanie ponownie o tę samą znaną treść nie zużywa akcji. MG daje kopię. Nie ma tajnych rozmów w drugim pokoju.

Nie fałszuj fizycznych dokumentów gry, nie zabieraj cudzych kart. Można zataić życzenie lub proponować niekorzystną wymianę, lecz minimum mandatu trzeba ujawnić na początku. Ustna obietnica nie tworzy zobowiązania. Wiązą wyłącznie podpisane pola formularzy i rejestru.

Sejf, transport i wynik

Każda delegacja kontroluje własny papierowy klucz. Cztery strony kładą klucze na polu „OTWARCIE” i mówią „autoryzuję”. MG odstawia wszystkie trzy pakiety. Klucze wracają do właścicieli; nie tracisz głosu. Oglądanie po otwarciu jest bezpłatne. Każda końcowa dyspozycja pakietów wymaga ponownie czterech podpisów na F01. Klucz nie jest zagadką ślusarską.

Zwykła ewakuacja: zatwierdzona lista 12 grup P01–P12 (24 różne osoby), zgody D11, prawidłowe połączenie aliasów D10/D12, dokument D19 lub jego potwierdzony odpis C08, oraz F01 z czterema podpisami. Autobus B1 ma 12 miejsc i może odjechać raz w rundzie 3 albo 4. B2 ma 12 miejsc i może odjechać raz, tylko w rundzie 4, po zatwierdzeniu D15. Oba mogą wyjechać razem w rundzie 4. Jeden kurs każdego; nie ma dodatkowych miejsc.

Jeśli nie ma D15, zwykły wyjazd obejmuje najwyżej 12 osób B1. D15 wymaga poprawnej trasy, godziny i eskorty; MG sprawdza je według jawnej reguły D14–D15, bez oceny politycznych sympatii. Zatwierdzenie D15 jest jedną akcją, poprawne dane trzeba zebrać przed jej zadeklarowaniem. Błędny formularz można poprawiać w tej samej akcji; kolejka nie daje bonusowych akcji.

Impas: jeśli nie ma końcowego F01 albo sejf pozostaje zamknięty, B1 wywozi na dokumentach zastępczych maksymalnie P01–P06 (12 osób) według kolejności zgód z D11, o ile te grupy nie wyjechały wcześniej. Nie powtarzaj kursu B1. B2 nie wyjeżdża bez F01, nawet z D15. Jeśli B1 już odjechał z innymi grupami, liczą się te osoby, nie dodajemy P01–P06. Niewywożeni pozostają w chronionym punkcie oczekiwania; gra nie przyznaje korzyści za ich śmierć.

Brak podpisu nie wyklucza delegacji. Po dwóch odrzuconych propozycjach lub na prośbę strony następuje mediacja: MG wypisuje niespełnione minima, prosi o dwie konkretne propozycje i wraca do rozmowy. Nie odbiera klucza. Po rundzie 4 kończy się przyjmowanie nowych decyzji; sprawdzamy podpisane ustalenia i faktyczne odjazdy.

Wynik: liczba ewakuowanych /24, ochrona tożsamości, zabezpieczenie dowodów, wykonalność umowy i cele każdej strony: osiągnięte/częściowo/nieosiągnięte. Nie sumujemy punktów i nie wybieramy jednego zwycięzcy. Każdy dopisuje do raportu jedno osiągnięcie i jedno ustępstwo.

Dokładny przewodnik druku

Druk A4 jednostronnie, 100%, bez dopasowania do strony. Margines projektu co najmniej 10 mm. Wybierz katalog kolor albo czarno-biale. Ilustracje atmosferyczne pominęto w czarno-białej; wszystkie dane i mapy pozostają.

Dla 4 graczy + 1 MG: 01-Start.pdf strony 2–4 (1 komplet), 02-Materialy.pdf strony 2–48 (1 komplet), dodatkowo strona 45 (H01) jeszcze 3 razy: razem 4 pomoce. 03-MG.pdf strony 2–11 (1 komplet dla MG).

Dla 6 graczy + 1 MG: te same zakresy i liczby kompletów. Jedna teczka na delegację, po dwie osoby w A i M; H01 na stronę można czytać wspólnie. Opcjonalnie H01 strona 45 jeszcze 2 razy, aby każdy miał pomoc (łącznie 6).

Dla 8 graczy + 1 MG: te same zakresy i liczby kompletów. Cztery pary; nie powielaj kluczy, kart P, D15 ani teczek. Opcjonalnie H01 strona 45 jeszcze 4 razy, aby każdy miał pomoc (łącznie 8). Przy 5 i 7 osobach stosuj te same zakresy, rozdziel dodatkowe osoby po jednej do delegacji.

Strona 1 każdego PDF to opcjonalna strona tytułowa. 01-Start.pdf strony 5–6 (przewodnik i indeks) nie są potrzebne na stole. Osobna okładka dist/cover jest opcjonalna. Nie drukuj obu wersji.

Cięcie po przerywanych obwódkach: karty C, P, E i KEY. Obwoluty PACK i FOLDER złóż po linii zgięcia, bez cięcia. Formularze D15, F01 i RZ można uzupełnić na papierze; RZ wolno kontynuować na czystej kartce z czterema podpisami.

Publiczny start: D01–D03, D10–D14, D16, D20, D15, F01, RZ, P01–P12, M01–M03. Teczki FOLDER: właściwy mandat T i KEY. Pakiet F: D07–D08; E: D19; L: karta-reprezentacja na obwolucie. Reszta dokumentów i karty C u MG. Komunikaty E ujawnia MG kolejno na początku rund.

Indeks wszystkich elementów materiałów znajduje się na stronie 6 tego pliku. Numery dotyczą wydania 0.2.0.