

Wielki Wyścig Wynalazców

Przygodowo-konstrukcyjna gra wyścigowa



Start na GO

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK

10+

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

50–70 min

Bez wymaganego prowadzącego

WW-S01 Porównaj pomysły



Inka Tor zaprasza na papierowy wyścig przez bagno, góry i miasto. Każdy buduje pojazd z identycznego zestawu. Najniższa suma umownych minut po trzech etapach wygrywa; remis daje wspólne pierwsze miejsce. Nie ma blokowania innych i eliminacji.

Czas to punktacja, nie stoper. Możecie spokojnie liczyć i prosić o sprawdzenie. Nie budujemy prawdziwego napędu.

START NA GO

WW-S02 Budowa i test

Najpierw poznajcie całą tabelę tras. Wybierz dokładnie jedno podwozie i jeden silnik. Wąskie ma 1 gniazdo, Szerokie 2. Moduły są opcjonalne; nie więcej niż liczba gniazd, bez dwóch kopii tego samego.

Płozy: zdolność bagienna i opór 1. Zębatka: górską i opór 1. Zwężenie: szerokość staje się 1, opór 1. Każdy zajmuje 1 gniazdo. Prędkość efektywna= $\max(1, \text{bazowa} - \text{suma oporów})$. Wytrzymałość wynika z silnika. Zużycie startowe 0.

Wykonaj jeden próbny przejazd na osobnym arkuszu. Test nie zmienia stanu wyścigu. Potem wolno zmienić projekt, ponownie obliczyć i zatwierdzić. W wyścigu części się nie zmieniają.

START NA GO

WW-S03 Etap i serwis

Trzy etapy: G0→G1 bagno, G1→G2 góry, G2→G3 miasto. Każdy ma dwie alternatywy. Nie ma drogi pomijającej etap. Czas drogi= $\max(1, \text{baza}-\text{prędkość})$. Zużycie dodaj do dotychczasowego.

Przed etapem najwyżej jeden serwis: +3 minuty, zużycie do 0. Gdy plan przekroczyłby wytrzymałość, serwis jest obowiązkowy albo wybierz inną drogę. Jeśli samo zużycie tej drogi jest większe od wytrzymałości, serwis jej nie odblokuje.

Po kolei ogłaszajcie serwis, drogę, czas i zużycie. Kolejność rotuje po etapie, nie daje pierwszeństwa. Sąsiad sprawdza rachunek; nie zatwierdza cudzych gustów. Przy 2 wzajemnie, przy 4 po okręgu. Nie ma tur traconych na awarie.

Po G3 porównajcie sumy. Każdy kończący legalnie ma osobisty pełny sukces; serwis go nie odbiera. Przy dobrowolnym wcześniejszym końcu wpisz liczbę etapów — fabularne odholowanie bez eliminacji innych.

START NA GO

WW-S04 Dwa przykłady i powtórki

A: Wąskie, Żwawy, bez modułu. Prędkość 3, wytrzymałość 2. Brzeg 6 min, zużycie 1; Serpentyń 7 min, zużycie 2; serwis 3 min; Zautek 3 min, zużycie 1. Suma 19.

B: Szerokie, Spokojny, Płozy+Zębatka. Prędkość 1, wytrzymałość 5. Grobla 5 min, zużycie 2; Podjazd 6 min, zużycie 4; Aleja 7 min, zużycie 4. Suma 18. To przykłady, inne legalne konfiguracje też działają.

Baza: spokojnie na każdym etapie. Powtórki: przypisz po jednej z 3 jawnych kart pogody do etapów przed budową. Deszcz dodaje 2 zużycia tylko Grobli lub Podjazdowi. Wiatr odejmuje 1 od czasu każdej drogi, minimum 1. Spokojnie bez zmian. Wszystkie pozostałe zasady te same.

Pomoc H01–H03 jest jawna. Nazwa i rysunek pojazdu nie mają wpływu na wynik. Nie zmieniajcie kosztów po ujawnieniu konstrukcji.