

Linia odpowiedzialności

Katastroficzne śledztwo



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

18+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

125–170 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

LO-S01 Rozkazy są kompletne. Plan nie jest.



Komisja otrzymuje dwa lokalne raporty po zderzeniu pociągów P i Q. Oba posterunki twierdzą, że wykonały otrzymane polecenia, a czytniki odczytały je poprawnie. Macie odtworzyć ruch, obieg decyzji i moment świadomego stworzenia konfliktu.

Gra dotyczy katastrofy i odpowiedzialności instytucjonalnej, bez opisów obrażeń. Można zrobić pauzę lub zastąpić relację neutralnymi faktami bez utraty informacji. Nie trzeba odgrywać poszkodowanych ani ujawniać osobistych doświadczeń.

Raport ma trzy cele: prawdziwą chronologię, wskazanie odpowiedzialnej osoby z dowodem jej wiedzy i legalny rozkład alternatywny. To fikcyjny model, którego reguły leżą obok mapy.

[START TUTAJ](#)

LO-S02 Trzy pakiety i sześć kontroli

A: czytajcie relacje i układajcie oś 20:00–20:06. Zaznaczcie przynajmniej jedną niepewność. To otwiera B, nawet jeśli hipoteza jest błędna. B: porównajcie rozkazy, zapisy i zegary. Narysujcie dwie relacje „kto przekazał komu”. Wolno wpisać „nie wiadomo”. Wtedy otwórzcie C.

C: szukajcie śladu wiedzy o ryzyku i porównajcie go z rzeczywistą decyzją. Wszystkie odkryte materiały pozostają na stole. Czytanie, przekładanie kart, poprawianie hipotez i próby rozkładu są darmowe.

Sześć kontroli pozwala otwierać odpowiedzi: Q01 godzina odbioru; Q02 wystawca; Q03 zakres widoczności; Q04 lokalny czytelnik; Q05 ostrzeżenie; Q06 granica minuty. Jedna odpowiedź kosztuje jeden żeton, ponowne czytanie nic. Nie trzeba wydać wszystkich. Główne pakiety wystarczają do finału.

[START TUTAJ](#)

LO-S03 Karta modelu — komplet reguł

Istnieją tylko dwukierunkowe odcinki AB, BC, BD. P zaczyna w A, cel C. Q zaczyna w C, cel A. Jeden odcinek trwa dokładnie jeden przedział minutowy. Zamiast ruchu wolno czekać. Nie przeskakuj dwóch krawędzi i nie zmieniaj kierunku w trakcie przedziału.

Wspólny odcinek w tym samym przedziale oznacza konflikt, w obu kierunkach. Przejazd 20:02–20:03 zwalnia go dokładnie o 20:03. Węzły A/B/C mieszczą po dwa pociągi, D jeden. Przy granicy minuty najpierw rozlicz odjazdy, potem przyjazdy.

Po pierwszym przybyciu P do B musi minąć jeden przedział, zanim P wejdzie na BC. P może wtedy czekać albo ruszyć do D. Q nie rusza przed 20:02. W alternatywie oba pociągi muszą osiągnąć cele najpóźniej o 20:06. Pociąg może potem czekać w celu.

Słownik: węzeł to litera miejsca, odcinek to linia między literami, przedział to cała minuta między dwiema granicami. To wszystkie zasady symulacji. Nie wymagają wiedzy o prawdziwym sterowaniu ruchem.

[START TUTAJ](#)

LO-S04 Wspólne ustalenia i zakończenie

Przy dwóch osobach jedna pilnuje ruchu, druga obiegu poleceń; po B zamiana. Przy pięciu rozdzielcie mapę, chronologię, zegary, odpowiedzialność i raport. Każdy przed finalem wnosi jeden wniosek z ID źródła, także pisemnie. Wszystkie dokumenty są wspólne.

Oddajcie raport po C i sprawdźcie go w 07_FINAL. Nie jest wymagana jednomyślność; różne zdania zapisuje się obok. Pełny sukces to trzy cele, częściowy dwa. Przy mniejszej liczbie klucz pozwala dokończyć analizę bez eliminacji.

Autor poleceń odpowiedzialny za wydanie rozkazów nie musi być automatycznie uznany za świadomego. Szukajcie osobnego śladu, że poznał konkretny konflikt przed decyzją. Błąd zegara trzeba poprawić według jawnego protokołu.

Druk i przygotowanie: DRUK.txt. Potrzebne są wydruki, ołówki i nożyczki do zakrytych odpowiedzi. Czasy są projektowe; nie wykonano sesji z graczami ani fizycznego wydruku. Po poznaniu przyczyny nowe rozkłady pozostają układanką, nie nową sprawą.