

Turniej oszustów

Gra przygodowo-detektywistyczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

10–14 lat

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

70–95 min

+ 1 prowadzący — wymagany

[START TUTAJ](#)

TO-S01 Brama jest otwarta



Za bramą szeleszczą chorągiewki. Rita podaje wam pustą tabliczkę drużyny. „Macie swoje miejsce. Ewa policzy wyniki, a Ada przechowuje regulaminy. Gdy coś nie pasuje, można poprosić o kopię”. Leon właśnie wraca z pomiaru toru. Maks, koordynator zawodów, roznosi ostatnie kartki.

Jesteście jedną drużyną przyjezdzną. Rozwiążecie trzy papierowe konkurencje i sprawdzicie, czy obie drużyny dostały równe warunki. Nie musicie odgrywać kłótni ani nikogo przechytrzać poza fikcyjnymi zadaniami.

[START TUTAJ](#)

TO-S02 Jak rozegrać turniej

Potrzeba 3–6 graczy i osobno jednej osoby prowadzącej. W każdym etapie: przeczytajcie K, uzgodnijcie odpowiedź, pokażcie ją Ewie, zapiszcie punkty i otwórzcie okno dochodzenia. Gospodarze mają jawny, ustalony wynik: Trasa 3, Ładunek 0 (wybrali 1+2), Sygnały 1 (PORX). Razem 4.

Macie sześć żetonów pytań na całą grę. Jeden żeton otwiera jeden D ze spisu. W jednym oknie najwyżej dwa nowe dokumenty. Przeczytane pozostają wspólne. Pomoc nie kosztuje żetonu ani punktów. Trzecie okno trwa do waszej decyzji o raporcie.

Niedozwolone jest chowanie cudzych kart, zmienianie dowodów lub zawstydzanie za błąd. Możecie wskazać karty i narysować strzałki zamiast przemawiać.

[START TUTAJ](#)

TO-S03 Punkty i poprawki

Trasa: pola stykające się bokiem; krok przekracza jeden bok. Zapiszcie jedną trasę o najwyżej sześciu krokach. Cztery legalne kroki dają 3 punkty, pięć lub sześć daje 1, inna trasa 0. Otrzymana mapa określa dostępne pola.

Ładunek: dokładnie dwie różne karty z 1, 2, 3, 4 mają dać sumę 5. Legalny zestaw daje 3 punkty, inny 0. Po ujawnieniu dodatkowej kartki przy punktowaniu macie jedną darmową korektę, jeszcze przed wynikiem ostatecznym.

Sygnaty: dwie próby czterech liter. Cztery na właściwych miejscach dają 3 punkty, trzy dają 1, mniej daje 0. Po pierwszej próbie obowiązkowo otrzymacie dwa przykłady z instrukcji urządzenia; do wyniku liczy się lepsza próba.

[START TUTAJ](#)

TO-S04 Raport i dwa pełne sukcesy

Po trzecim oknie wybierzcie drogę sportową albo dochodzeniową. Sportowa: co najmniej 5 punktów oraz jedna udokumentowana nierówność. Dochodzeniowa: dwie różne nierówności oraz dowód świadomego polecenia ich wprowadzenia. Obie są pełnym sukcesem.

Jeden udokumentowany problem bez pozostałych warunków daje częściowy sukces i kontrolę turnieju po zawodach. Same podejrzenia kierują sprawę do wyjaśnienia, bez kar dla postaci. Każda droga kończy się publicznym raportem i odczytaniem finału. Nikt nie odpada.

Przy trzech graczach zmieniajcie role rozwiązującego, kontrolera reguł i archiwisty co etap. Przy sześciu trzy pary zamieniają się zadaniami. Każdy ma prawo wskazać materiał. Czas 70–95 minut i przygotowanie 20–25 minut są szacunkami prototypu. Sesja z graczami i fizyczny wydruk pozostają do wykonania.