

Minuta poza anteną

Kryminalna rekonstrukcja



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

18+

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

100–140 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

MPA-S01 Pomędzy dwoma kadrami



Przerwa reklamowa trwa od 21:14:00 do 21:15:00. Gość programu Adam Wilc wychodzi ze studia. Zanim wraca antena, asystentka znajduje go we wnętrzu rekwizytów. Macie złożyć to, czego żadna kamera nie pokazuje w całości.

Adam planował rozmowę po programie. W trakcie śledztwa poznacie dokumenty wcześniejszej audycji. Każdy kadr jest prawdziwy, a zegary zsynchronizowane. Zdjęcie dowodzi chwili, nie całej przerwy.

Tematy: zabójstwo i nadużycie władzy zawodowej. Bez obrazów ciała i szczegółów przemocy. Można zrobić pauzę lub czytać tylko rzeczowe fakty. Nie trzeba odgrywać przestępstw ani dzielić się osobistymi doświadczeniami.

START TUTAJ

MPA-S02 Od luk do rekonstrukcji

Po starcie czytacie A i ustawiajcie I01–I08 na osi 0–60 sekund. Zaznaczcie co najmniej dwie luki: czego dwa kadry nie dowodzą? Otwórzcie B niezależnie od trafności podejrzeń. B dodaje drugie osiem kadrów, pełne karty ciągłości i zapis interkomu.

Po narysowaniu jednej wykonalnej trasy wolno otworzyć C, nawet gdy nie znacie sprawcy. Jeśli utkniecie, użyjcie pomocy H01–H06, bez kary. Każda poprawka, przeliczenie i ponowne czytanie są bezpłatne.

C pokazuje motyw i fakty o wnęce. Po zapisaniu wspólnego raportu albo świadomej decyzji zakończenia otwórzcie 06_FINAL. Nie ma limitu rzeczywistej minuty, tajnego prowadzącego ani eliminacji.

START TUTAJ

MPA-S03 Mapa, kamery i sekundy

Istnieją tylko przejścia S–L: 4 sekundy, L–P: 6, L–R: 8, L–G: 10. Są dwukierunkowe. Nie ma P–G ani innego wejścia do P. Na osi 0 oznacza 21:14:00, 60 oznacza 21:15:00. Każdy odcinek trzeba doliczyć, a na pobyt zostawić resztę.

K1 pokazuje studio S i jego drzwi. K2 pokazuje L i wejście do P, ale nie pokazuje twarzy osoby z garderoby ani wnętrza P. K3 pokazuje garderobę G, K4 reżyserkę R. Kamera nie obejmuje odcinków poza swoim polem.

Karty ciągłości opisują wszystkie wejścia i wyjścia przez całą minutę, również między wydrukowanymi klatkami. Opisy ruchów są równoważne obrazom i nie ujawniają twarzy, której nie ma w kadrze. Fikcyjne czasy to reguła rekonstrukcji, nie model prędkości człowieka.

START TUTAJ

MPA-S04 Praca zespołu i wynik

Przy dwóch osobach rozdzielcie K1/K2 i K3/K4; po B zamieńcie zakresy do niezależnego sprawdzenia. Przy czterech każdy bada jedną kamerę. Przy trzech łączcie K1 i K4, potem zmieniajcie role. Wszystkie dokumenty są wspólne. Każdy może dopisać obserwację zamiast ją wygłaszać.

Dwanaście znaczników „potwierdzone / niepewne” porządkuje tezy, nie ogranicza liczby sprawdzeń. Raport: sprawca, wykonalna trasa, obalenie alibi, motyw i co najmniej trzy niezależne źródła. Pełny sukces obejmuje wszystko; częściowy poprawną trasę i sprawcę bez pełnego motywu.

Przy niepełnym raporcie przeczytajcie klucz i dopiszcie brakujące ogniwa. Nie musi być jednomyślności. Śledztwo jest jednorazowe; powrót do znanej trasy ćwiczy argumentację.

Druk: DRUK.txt. Czasy gry i przygotowania są szacunkami. Nie wykonano jeszcze sesji z dwiema lub czterema osobami, niezależnego przygotowania ani fizycznego wydruku.