

Klub Tropicieli: Potwór z jeziora

Kooperacyjna gra detektywistyczna



Start tutaj

Co naprawdę zostało nad wodą?

Obejrzyjcie ślady, porównajcie godziny, sprawdźcie pomysły.

WIEK

8–12 lat

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

55–80 min

Bez wymaganego prowadzącego

ZASADY

S01 Błysk nad spokojną wodą

Przy przystani ktoś znalazł ogromne odciski. Z magazynku brakuje dzwonka, żółtej chochli i dwóch drewnianych łyżek. Pan Hubert wspomina błysk nad wodą, a miejscowa legenda zna łagodnego olbrzyma. Co da się potwierdzić?

Jesteście zespołem tropicieli. Porównujecie obrazy, podpisy i godziny. Zamiast wybierać najstraszniejszą opowieść, sprawdzacie, które wyjaśnienie obejmuje wszystkie dane.

Dla 2–5 graczy w wieku 8–12 lat, bez prowadzącego. Czas 55–80 minut jest szacunkiem. Cała przygoda odbywa się przy stole: nie idziecie nad prawdziwy brzeg, nie wchodzić do wody i nikogo nie śledzicie.



ZASADY

S02 Trzy teczki, wspólne śledztwo

Na początku połóżcie zgłoszenie Z01, mapę M01 i tablicę B01. Obejrzyjcie karty osób. Milan jest źródłem przyrodniczym, a cztery pozostałe osoby można porównywać jako możliwe wyjaśnienia drogi rzeczy.

Wybierzcie dowolną teczkę: T01 Brzeg, T02 Przystań albo T03 Warsztat. Otwórzcie ją jako całość. W środku są cztery dowody i jedna próba. Zbadajcie wszystkie trzy teczki, w wybranej przez Was kolejności.

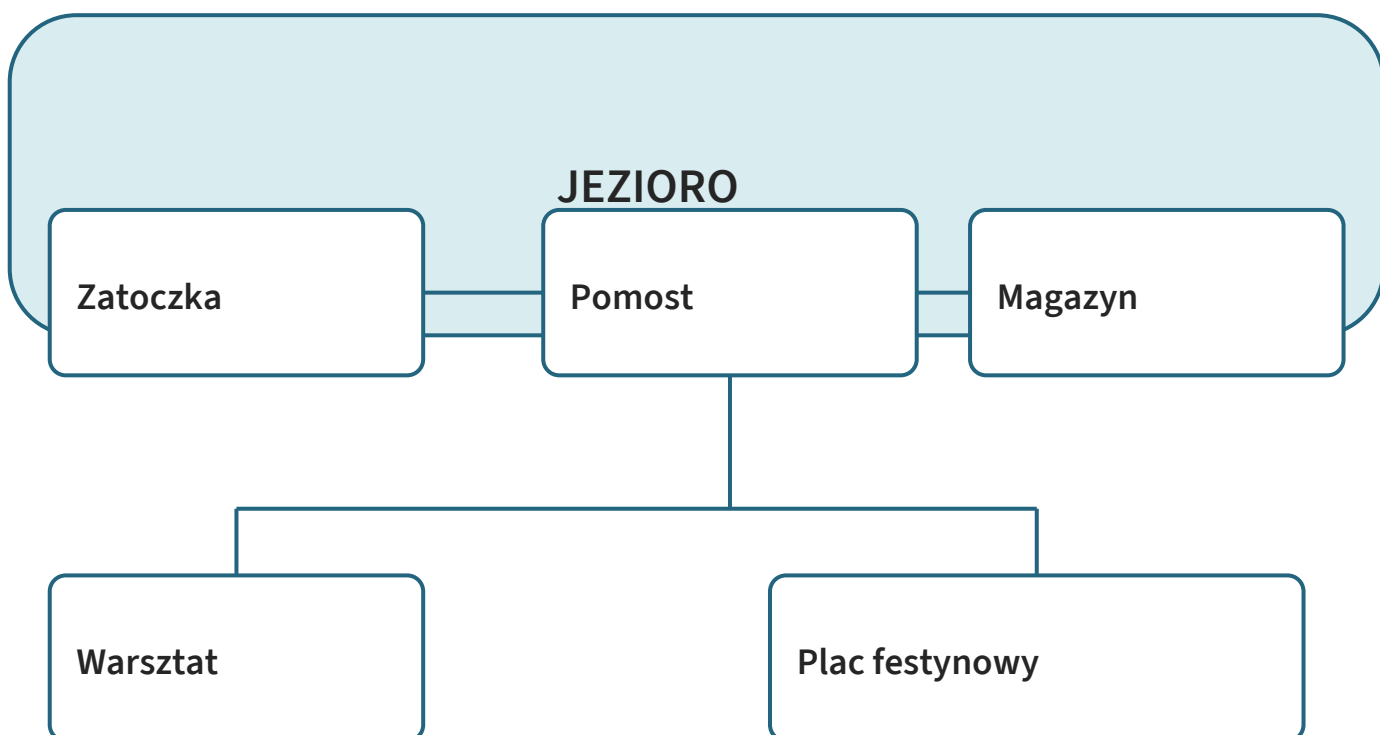
Próba kończy się zapisaniem jednej obserwacji i jednego pytania. Nie musi to być rozwiązanie. Jeśli odsyła do jeszcze zamkniętej teczki, zachowajcie pytanie i wróćcie do porównania później.

Nie ma kosztów ruchu, punktów, kar ani zegara. Rozmowa i powtórne oglądanie są bez limitu. Wszyscy w świecie gry pozostają bezpieczni.

M01 Pięć miejsc przy jeziorze



To plan do orientacji w historii. Nie przesuwacie po nim pionków i nie płaciecie za drogę. Wybieracie kolejność trzech teczek: Brzeg, Przystań i Warsztat.



TRZY HIPOTEZY — BEZ SUMOWANIA PUNKTÓW

B01 Co wspiera Wasz pomysł?

Zwierzę

☐ Wspiera

☐ Przeczy

☐ Jeszcze nie wiemy

Dowód i powód:

Przypadkowe połączenie zdarzeń

☐ Wspiera

☐ Przeczy

☐ Jeszcze nie wiemy

Dowód i powód:

Celowa inscenizacja

☐ Wspiera

☐ Przeczy

☐ Jeszcze nie wiemy

Dowód i powód:
