

Twoi znajomi. Ich sekrety.

Personalizowana gra urodzinowa PDF dla dokładnie 6 dorosłych osób.

Wieczór urodzinowy. Sześć osób. Jedna kapsuła z listami, które miały czekać dziesięć lat. Kiedy kończy się krótki pokaz świateł, pudełko znika ze stołu. Do toastu zostało niewiele czasu. Każda osoba ma sekret. Jedna wie znacznie więcej.

Co robią gracze

Każdy otrzymuje inną postać, prywatny sekret i informacje o wieczorze. Rozmawiacie, sprawdzacie alibi i w trzech rundach odkrywacie kolejne dokumenty. Jedna postać może blefować. Gospodarz także bierze udział.

Co obejmuje personalizacja

Imiona lub pseudonimy sześciu graczy, imię i wiek solenizanta, zainteresowanie, jedno nieszkodliwe wspomnienie i fikcyjny wyjazd w fabule. Korzystamy z jednego oryginalnego scenariusza. Role, dowody i rozwiązanie pozostają stałe. Przykład w tej próbce wykorzystuje fikcyjne dane.

Co dostajesz

6 kart postaci, 18 dowodów, instrukcję, podpowiedzi i oddzielony finał. Minimum 15 kartek A4 do wydrukowania, także czarno-biało. Przydadzą się nożyczki, długopisy i 3 koperty lub złożone pakiety. Całość pobierasz cyfrowo.

Cena i dostawa

199 zł za personalizowany komplet dla sześciu osób. Dostawa cyfrowa do 3 dni roboczych od kompletu danych i potwierdzonej płatności. Szacowany czas gry: 70-90 minut. Gra powstała z pomocą AI i redakcją autora.

Dwa ślady. Żaden wyrok.

Poniższe fragmenty pochodzą z pierwszej rundy. Nie zawierają rozwiązania.

A2 | Czerwona wstążka

Na brzegu stołu, gdzie stała kapsuła, pozostaje krótki odcinek czerwonej wstążki. Pasuje do wstążki na czerwonej torbie ECHO. Nie wiadomo, kiedy został pozostawiony. Na stole widać też mokry ślad po kubku, odsunięty od miejsca kapsuły. Żaden z tych śladów nie ma ustalonej godziny powstania.

Co mówi ślad, a czego sam nie udowadnia?

A3 | Na zdjęciu wciąż stoi

Kadr pokazuje zamkniętą kapsułę pośrodku stołu. Na pokrywie widać małą czerwoną wstążkę. Data zdjęcia jest dzisiejsza. Godzina zapisana przez aparat: 20:13:00. Zegar aparatu nie został jeszcze porównany z czasem rzeczywistym. Zdjęcie jest autentyczne; jego zapis czasu wymaga sprawdzenia.

Czy napis 20:13 rozstrzyga, co działo się o rzeczywistej 20:13?

Pytanie do wspólnej rozmowy

Czy można już wskazać sprawcę? Spróbuj podać alternatywne wyjaśnienie obu śladów. Na tym etapie materiały celowo nie wystarczają do rozstrzygnięcia. Dalsze rundy pozwolą sprawdzić hipotezy.

Otwórz. Rozdaj. Podejrzewaj.

Przed imprezą

Otrzymujesz pliki, drukujesz karty i przygotowujesz trzy pakiety dowodów. Nie musisz znać rozwiązań ani samodzielnie pisać fabuły.

Na początku

Sześć osób czyta swoje prywatne role. Gospodarz odczytuje krótkie wprowadzenie. Nikt nie musi występować ani zapamiętywać tekstu.

W czasie gry

Każdy czyta przydzielone dowody, zadaje pytania i porównuje wersje. Gospodarz pilnuje przejścia przez trzy rundy. W razie potrzeby są odpowiedzi.

Na końcu

Wskazujecie sprawcę, kryjówkę i motyw, po czym wspólnie czytacie wyjaśnienie. Po poznaniu finału najlepiej wybrać inną historię na kolejną grę z tą samą grupą.

Dla kogo

Dla osób, które lubią wspólnie rozmawiać, porównywać informacje i podejrzewać znajomych w fikcyjnej historii. Warto uprzedzić grupę, że jedna postać blefuje, a postacie mają zmyślane sekrety. Materiał przeznaczony dla dorosłych.