SERIA GIER ŚLEDCZYCH · PROTOTYP 0.1

DWANAŚCIE TROPÓW

Każdy ślad prowadzi gdzie indziej.



12 samodzielnych gier detektywistycznych: 6 spraw dla dorosłych 16+ i 6 łagodnych przygód dla dzieci 8–12 lat.

Czytajcie dokumenty, porównujcie fakty i łączcie tropy bez prowadzącego i bez internetu w trakcie rozgrywki. Grajcie na ekranie po otwarciu START.html albo wydrukujcie AKTA.pdf jednej sprawy i rozłóżcie dowody na stole.

Wybierz swoją teczkę

DLA DOROSŁYCH 16+ · czas, alibi i logiczne sprzeczności

DLA DZIECI 8–12 LAT · wzory, liczby i wspólne odkrywanie

Jeden wieczór. Jedna teczka. Wiele wersji wydarzeń — dopóki dowody nie wskażą właściwej.

SPRAWY DLA DOROSŁYCH · 16+

Nie wszystko, co spójne, jest prawdziwe. Wymagają uważności, rozmowy i ostrożnego myślenia. Rozwiązanie wynika z akt — nie ze szczęścia.

01 · Sygnał po zamknięciu
Głos z reżyserki nie musi oznaczać, że ktoś w niej siedział.
Pozornie spójne alibi i uszkodzony zegar. Rozłóżcie czas, miejsce i dostęp do klucza w jednej osi wydarzeń.
Zagadka czasu i alibi
60–90 min · 1–5 osób · poziom 3/5 · offline

02 · Egzemplarz bez numeru
Jedna księga zniknęła. Masa wszystkich skrzyń nadal się zgadza.
Porównajcie dane pracowni, wagę opakowań i zapisane stronice. Nie wystarczy policzyć stron.
Zagadka księgi i masy
60–90 min · 1–5 osób · poziom 3/5 · offline

03 · Adres, którego nie było
Wiadomość prosi o ratunek z miejsca, do którego nadawczyni nie mogła dotrzeć.
Sprawdźcie czas dojazdu, token i źródło komunikatu. Prawdziwy trop kryje się poza alarmem.
Zagadka trasy i wiadomości
50–80 min · 1–5 osób · poziom 3/5 · offline

04 · Próba bez oklasków
Protokół twierdzi, że wszystko było gotowe przed próbą. Drukarka pamięta inaczej.
Odtwórzcie kolejność wydruków i sprawdźcie, czy podpis był dowodem, czy pozorną zgodą.
Zagadka daty i wydruku
60–90 min · 1–5 osób · poziom 4/5 · offline

05 · Chłodnia numer trzy
Temperatura jest prawdziwa. Tylko pochodzi z niewłaściwego momentu.
Połączcie zapis czujnika, ślad wózka i dwa pozorne miejsca zdarzenia. Nie każda liczba jest dowodem.
Zagadka trasy i czasu
60–90 min · 1–5 osób · poziom 4/5 · offline

06 · Protokół po północy
Dziewiętnaście głosów. Osiemnaście uprawnionych osób. Jedna karta pojawia się po północy.
Rozliczcie liczbę głosów, ich pochodzenie i moment wydruku. Podliczcie, nim uwierzycie protokołowi.
Zagadka głosowania
60–90 min · 1–5 osób · poziom 4/5 · offline

PRZYGODY DLA DZIECI · 8–12 LAT

Małe śledztwo, wielka radość odkrywania. Dzieci ćwiczą uważność, liczenie, orientację i współpracę — bez przemocy i bez ekranu.

01 · Smok, który zmienił półkę

Pluszowy smok nie ucieka. Po prostu trafił na najlepsze miejsce do czytania.

Młodzi detektywi łączą czas, plan klasy i wskazówki. Ćwiczą współpracę i czytanie ze zrozumieniem.

Czytanie · orientacja · współpraca

20–35 min · 1–4 osoby · poziom 1/5 · offline

02 · Świetliki pod kopułą

Światła migają w tajemniczy rytm. Czy potrafisz odkryć, co się powtarza?

Obserwujcie kształty i kontynuujcie wzór. Uważność pokazuje trop, którego nie widać od razu.

Wzory · uważność · myślenie

20–35 min · 1–4 osoby · poziom 1/5 · offline

03 · Mapa z odwróconą strzałką

Drużyna idzie prosto. Mapa prowadzi poza planszę.

Rozpoznawajcie kierunki i współrzędne, prowadząc bohaterów po papierowym obozie.

Kierunki · mapa · planowanie

25–40 min · 1–4 osoby · poziom 2/5 · offline

04 · Pudełko z kiermaszu

Kiermaszowy rachunek się nie zgadza. Zanim oskarżysz — policz wszystkie pudełka.

Porównajcie ilości i brakujące wpisy. Najpierw fakty, potem wniosek.

Liczenie · porównanie · spokój

20–35 min · 1–4 osoby · poziom 1/5 · offline

05 · Ostatni ślad robota

Bąbel pojechał inaczej, niż wynikało z instrukcji.

Układajcie kroki i skręty na planszy. Przewidujcie skutki każdej komendy.

Kierunki · programowanie · logiczność

30–45 min · 1–4 osoby · poziom 3/5 · offline

06 · Paczka z niebieską wstążką

W przesyłce kryje się szyfr i klucz ukryty w wadze.

Porównajcie paczki, rozszyfrujcie kod i znajdźcie właściwe miejsce bez ekranu.

Szyfr · waga · odczyt kodu

25–40 min · 1–4 osoby · poziom 2/5 · offline

OD PIERWSZEGO DOWODU DO „ZNALEŹLIŚMY TO!”

Cel: przygotować jedną spokojną, papierową teczkę i przejść od pierwszego tropu do końcowego wniosku.

1 · WYBIERZCIE SPRAWĘ Otwórzcie START.html albo wybierzcie jedną grę z katalogu i pobierzcie jej AKTA.pdf. Jedna sprawa = jeden komplet akt dla drużyny.	2 · PRZYGOTUJCIE PAPIER Drukujcie na A4 w skali 100%, jednostronnie lub dwustronnie. Kolor jest opcjonalny: nazwy, liczby i kształty pozostają czytelne czarno-białym drukiem.
3 · UŁÓŻCIE TECZKĘ AKTA.pdf: do rozłożenia na stole. PODPOWIEDZI.pdf: zamknięty do czasu impasu. ROZWIAZANIE.pdf: odłóżcie do własnego wniosku.	4 · ROZDZIELCIE ZADANIA Jedna osoba porządkuje czas, jedna porównuje dokumenty, jedna prowadzi notatnik. Samotny detektyw też może grać; młodszemu dziecku pomaga dorosły.
5 · POSTAWCIE WŁASNĄ ODPOWIEDŹ Najpierw wybierzcie wersję wydarzeń i wskażcie dowody. Dopiero potem sprawdźcie rozwiązanie. Podpowiedź ma przywrócić zabawę, nie zastąpić odkrywania.	ZASADY PODPOWIEDZI 1 — impuls · 2 — kierunek · 3 — prawie rozwiązanie ROZWIĄZANIE — po własnym wniosku. To nie egzamin: podpowiedź przywraca zabawę.

POMÓŻCIE DOPRACOWAĆ WERSJĘ 0.1

Zanotujcie liczbę i wiek graczy, czas gry, numer dokumentu z podpowiedzią, dwuznaczne odpowiedzi i niejasne zdania.

Dodatkowo: czy rozwiązanie przekonało Was wyłącznie na podstawie akt? Przykład: „D08 było jasne, ale oś czasu zatrzymała nas na 12 minut”.

□ **wiek i liczba graczy** □ **czas gry** □ **podpowiedź** □ **jasność** □ **satysfakcja**

Zróbcie zdjęcie notatek i prześlijcie krótki komentarz: co działało, co wymagało podpowiedzi i dlaczego rozwiązanie było przekonujące?

Dorosłe sprawy mają fikcyjne zabójstwa, kradzieże i fałszerstwa bez drastycznych opisów. Dziecięce są łagodne i pozbawione przemocy.