

### Plansza

Story book				

### Interfejs

Liczba akcji	Zebrań dowody	Karty zagadek	Rozwiąż zagadkę	Żetony postępu	Przejdź dalej	Postęp fabularny/linia fabularna
Dobierz kartę stresu						

### Instrukcja:

1. Cel gry:
  - a. Przy rozpoczęciu eksploracji otrzymujemy cel, który trzeba spełnić zbierając żetony postępu aby przejść do następnej lokacji (np. zabezpieczenie na drzwiach trzeba złamać)
2. Opis elementów:
  - a. Story book – paragrafy fabularne, przebieg linii fabularnej
  - b. Liczba akcji – liczba akcji jaką posiadamy w aktualnej lokacji
  - c. Dobierz kartę stresu – możemy ją dobrać, gdy zabraknie nam akcji, wtedy dostaniemy efekty negatywne (odrzuć dowody)
  - d. Zebrane dowody – dowody fabularne mają wpływ na zakończenie
  - e. Karty zagadek – karty/wskazówki, które dostaliśmy i pomogą nam w rozwiązaniu zagadki
  - f. Rozwiąż zagadkę – interfejs, w którym, możemy rozwiązać zagadkę wpisując hasło
  - g. Żetony postępu – po zebraniu odpowiedniej ilości, możemy (nie musimy) przejść do następnej lokacji
  - h. Przejdź dalej – przejście do następnej lokacji
  - i. Postęp fabularny/linia fabularna – aktualny główny zarys fabuły oparty na dotychczasowych decyzjach
3. Przebieg rozgrywki:
  - a. Wykonujemy akcje – ich ilość zależy od tego ile akcji posiadamy

- b. Akcją jest eksploracja danego obszaru na planszy – możemy nic nie zyskać, otrzymać dowód albo kartę zagadki
- c. Gdy akcje się skończą, możemy dobrać kartę stresu, które zresetuje ilość naszych akcji
- d. W dowolnym momencie gry możemy próbować rozwiązać zagadkę, nie wymaga to zużywania akcji
- e. W dowolnym momencie gry, po zebraniu odpowiedniej ilości żetonów postępu możemy przejść do następnej lokacji, nie wymaga to zużywania akcji
- f. Gra kończy się fabularnym zakończeniem po dotarciu do ostatniej lokacji
- g. Na zakończenie mają wpływ nasze wybory oraz ilość zebranych dowodów.

Ilość dowodów – ma wpływ na to czy złapiemy porywacza, czy nie

Wybory – mają wpływ na to czy ofiara przeżyje czy nie

Przykładowy opis rozgrywki:

- Jedyne co wykonujemy to akcje, które są eksploracją danego obszaru na mapie (możemy wybrać którykolwiek, nie ma znaczenia kolejność)
- Po wykonanej eksploracji otrzymujemy paragraf oraz jeden z przedmiotów
  - Karta zagadki – prowadzi do zdobycia żetonu postępu lub dowodu lub np. kolejną zagadkę da (zależy od tego jak bardzo chcemy to rozwinąć)
  - Nic
  - Zdobycia dodatkowego żetonu akcji, jeżeli np. posiadamy jakiś dowód
- Zagadkę możemy rozwiązać w jakim momencie gry chcemy, nawet można próbować nie mając wymaganej ilości kart zagadek – nie zużywa to akcji – tak samo przejście do kolejnej lokacji
- W dowolnym momencie rozgrywki jeżeli brakuje nam akcji, możemy wybrać opcję stresu, która da nam akcje, ale zabierze dowód
- Po uzbieraniu odpowiedniej ilości żetonów postępu możemy przejść do następnej lokacji – nie jest wymagana pełna eksploracja planszy ani rozwiązywanie wszystkich zagadek obecnych na danym obszarze
- W trakcie przejść do pokoju mogą czekać nas wybory fabularne, które będą miały wpływ na rozgrywkę

Zagadki:

- Mają charakter mini łamigłówek, zazwyczaj polegają na wpisaniu słowa/daty/sekwencji cyfr – nie mają za bardzo wpływu na fabułę – zazwyczaj właśnie coś w stylu aby otworzyć sejf, drzwi, szufladę etc.
- Na jednej karcie może np. być kolejność, a na drugiej tablica cyfr, trzeba to połączyć i mamy sekwencję
- W panelu użytkownika będzie napisane ile kart wymaga zagadkę (bądź np. czy wymaga paragrafu fabularnego – np. data urodzin zabójcy do kodu drzwi etc.) oraz ile znaków będzie miała odpowiedź
- Główną zagadką jest wyjście z aktualnego pomieszczenia (np. zaryglowane drzwi)
- Przez eksplorację możemy odkryć kartę zagadki (nową zagadkę, która wyświetli się w interfejsie lub kolejny kawałek układanki zagadki, którą już odkryliśmy)

- Zagadki mogą wymagać użycia grafik na planszy/paragrafów/innych kart zagadek – to będzie opisane