

Szlak iskier

Wspólna wyprawa na jednej kartce. 2–4 osoby · sugerowany wiek 8+ · około 15 minut. Orientacyjne parametry autorskiego prototypu, bez testów przy fizycznym stole.

Cel wyprawy

Jako drużyna dotrzyjcie ze STARTU do LATARNI (pole 18), zanim wyczerpiecie 12 rund. Trzeba zakończyć podróż z co najmniej 1 iskrą. Wszyscy razem wygrywacie albo przegrywacie.

Przygotowanie

Wydrukujcie drugą stronę w skali 100%. Przygotujcie jedną kostkę D6, pionek (np. monetę) i ołówek. Postawcie pionek na START, ustawcie 3 iskry i pierwszą rundę. Prowadzący zmienia się co rundę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każda runda

1. Prowadzący rzuca D6. Wynik 1–2 daje bazowo 1 krok, 3–4 daje 2 kroki, a 5–6 daje 3 kroki.
2. Drużyna wybiera jedną akcję: MARSZ — przesunąć pionek o bazową liczbę kroków; ZRYW — wydać 1 iskrę i iść o 1 krok dalej; POSTÓJ — zostać na miejscu i odzyskać 2 iskry (maksymalnie 6).
3. Tylko po ruchu rozpatrz symbol pola, na którym się zatrzymaliście: + dodaje 1 iskrę (do 6), – zabiera 1 iskrę (nie mniej niż 0). Mijane pola nie działają. Postój nie uruchamia symbolu pola.

Koniec i niejasne sytuacje

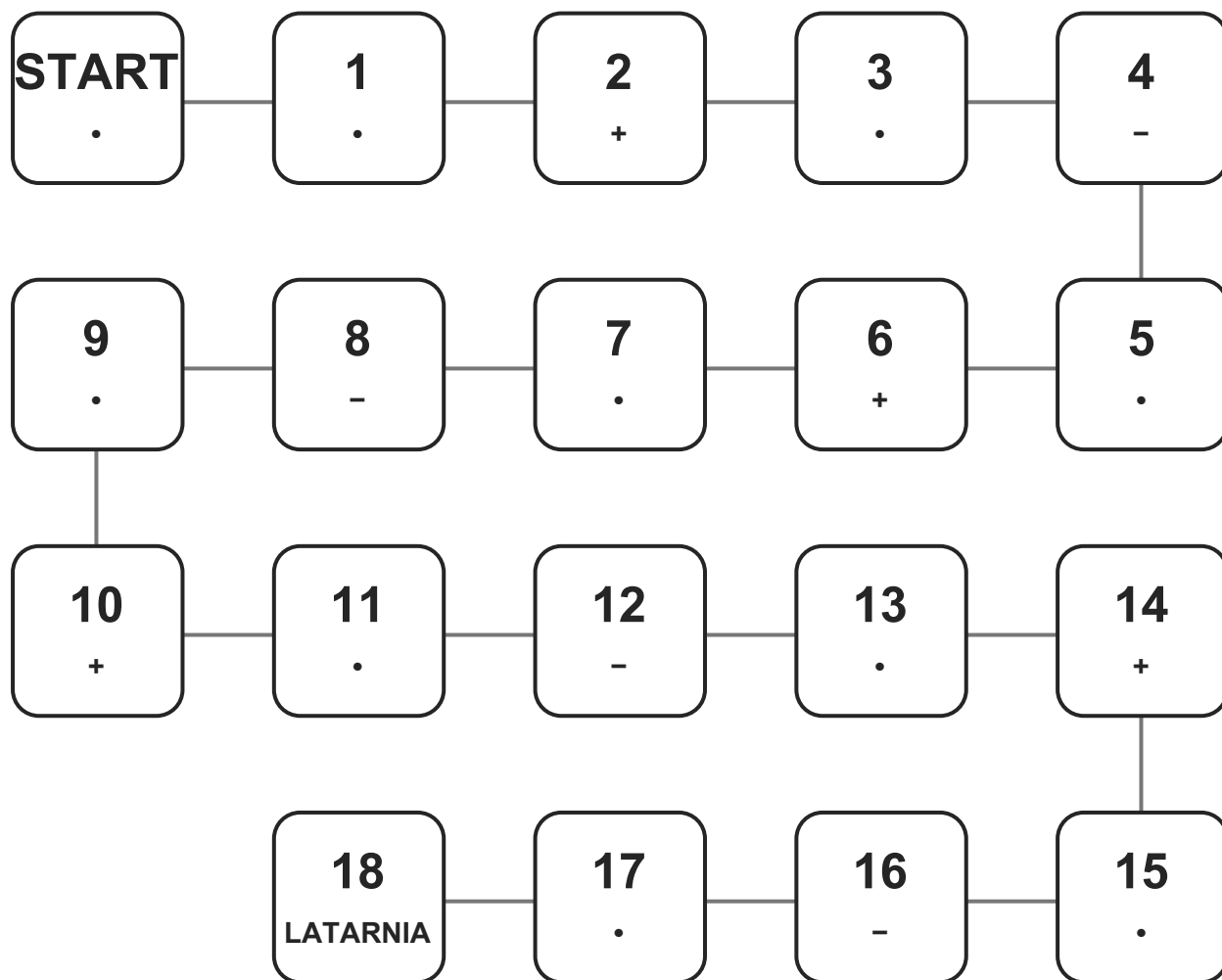
Na polu 18 kończy się ruch, nawet jeśli wynik pozwala iść dalej. Jeżeli macie wtedy choć 1 iskrę — zwycięstwo! Bez iskier możecie w kolejnej rundzie wybrać POSTÓJ i zwyciężyć po odzyskaniu energii. Po każdej rundzie sprawdźcie zwycięstwo, a dopiero potem skreślcie rundę. Brak zwycięstwa po 12. rundzie oznacza porażkę. ZRYW przy zerze iskier jest niedozwolony.

Małe wyzwanie

Przy następnej partii spróbujcie zacząć z 2 iskrami. Zapiszcie liczbę wykorzystanych rund; mniejszy wynik oznacza sprawniejszą wyprawę. Wariant solo: jedna osoba podejmuje wszystkie decyzje.

Rozpalcie latarnię.

Postaw pionek na START. Iskry: od 0 do 6. Wspólny limit: 12 rund.



ISKRY — zaznacz aktualną liczbę, poprzednią zetrzyj lub przekreśl.

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

RUNDY — skreślaj po rozpatrzeniu każdej rundy.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Wasz ruch.

Najpierw rzut. Potem wspólna decyzja.

D6: 1 lub 2

1 bazowy krok

D6: 3 lub 4

2 bazowe kroki

D6: 5 lub 6

3 bazowe kroki

MARSZ

Idź o bazową liczbę kroków.

ZRYW

Wydadź 1 iskrę → idź o 1 krok dalej niż wynik bazowy.

POSTÓJ

Nie ruszaj pionka → odzyskaj 2 iskry (limit 6).

Pole + / pole –

Rozpatruj tylko pole zatrzymania po ruchu. Postój nie aktywuje pola.

LATARNIA + co najmniej 1 iskra

Wygrana, jeśli nastąpi najpóźniej w 12. rundzie.

Przykład

Jesteście na polu 5 i macie 2 iskry. Wypada 4, więc ruch bazowy to 2 kroki. MARSZ kończy się na 7. ZRYW kosztuje iskrę i prowadzi na 8; znak – zabiera drugą iskrę. POSTÓJ zostawia pionek na 5 i zwiększa zasób do 4 iskieł.

Autorstwo i korzystanie

Autorski materiał przygotowany dla Konsole i Gry. Tekst oraz grafika: KiG / Codex, 2026. Zezwala się na bezpłatne pobieranie, drukowanie i udostępnianie tego pliku z zachowaniem oznaczenia autorstwa. Nie zawiera materiałów z komercyjnych gier. To demonstracyjny prototyp; uwagi po rozgrywce pomogą dopracować balans.