

ZNIKAJĄCY PROCESOR

Skrócona instrukcja gry terenowej

Profesor Voss utracił bezcenny prototyp kwantowego procesora. Na liście podejrzanych **30 osób** — wśród nich rodzina, współpracownicy, konkurenci i przypadkowi świadkowie. Sprawca to jedna konkretna osoba. Wasza agencja detektywistyczna musi ją zidentyfikować jako pierwsza.

01 / CEL I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Jak wygrać

- 1. Zaliczyć wszystkie 10 stacji terenowych
- 2. Zebrać **min. 5 z 10** ukrytych wskazówek
- 3. Wykluczyć 29 z 30 podejrzanych
- 4. Złożyć formalne oskarżenie

- ✓ Trafienie → pieczętka SPRAWCA ZIDENTYFIKOWANY
- ✗ Pomyłka → 3-minutowa blokada systemu
- ! Licznik wskazówek widoczny w zakładce Podejrzani
- ! Przycisk identyfikacji aktywny dopiero po spełnieniu wszystkich warunków

02 / KODY

Wszystkie kody w grze

KOD	STACJA / POSZLAKA	KOD	UKRYTA WSKAZOWKA
ROWER	Wyścig na rowerkach Ślad buta r.44 — duży wzrost	LASER	Ogromne zasoby finansowe
LUK	Zeznania świadka Zapach drogiego cygara — wysoki status	SEJF	Brak śladów siłowych — inteligencja techniczna
RURA	Wyścig na tubach Sprawca przeskoczył 2 m — sprawność fizyczna	KAMERA	Intrus bez nakrycia głowy
RZUT	Zabezpieczanie śladów Brak śladów kuchennych	10293847	Wjazd prywatnym pojazdem — brak logów
SKAN	Refleks w terenie Sprawca nie nosi okularów	DRUK	Jezyk biznesu: aktywny, wrogi przejęcie
GOGLE	Tor w alko-goglach Zaawansowana wiedza IT	PLIK	Popiół cygara Cohiba przy wentylacji
SZYFR	Szyfr Vossa Sportowe auto z oponami Premium	OPONA	Twarda skorzana podeszwa eleganckich butów
SIEC	Test zaufania Mikrowłókno jedwabiu z garnituru	BUT	Dynamika ruchu — brak dysfunkcji fizycznych
HAK	Budowanie wieży Wzrost sprawcy 180-190 cm	KREW	Pigmentacja ciemna — nie siwy, nie blondyn
LINA	Zagadka logiczna Spinka — grawer firmy konkurencyjnej	WLOS	Brak zorogowaciętego naskórka — brak pracy manualnej

Kody specjalne (użyj raz na drużynę):

KOD	TYP	EFEKT
BLACKOUT	Atak hakerski	Blokuje mape / sudoku wybranej drużyny
PHANTOM9	Atak hakerski	Blokuje mape / sudoku wybranej drużyny
VORTEX3K	Atak hakerski	Blokuje mape / sudoku wybranej drużyny
NEXUS77	Wspolpraca	Przekazuje losowa poszdake wybranej drużynie
CIPHER4X	Wspolpraca	Przekazuje losowa poszdake wybranej drużynie
GHOSTLINK	Wspolpraca	Przekazuje losowa poszdake wybranej drużynie

03 / APLIKACJE

Trzy panele systemowe

● Panel drużyny	Otwierany na telefonie lub tablecie każdej drużyny. Wpisywanie kodów, analiza poszlak, eliminacja podejrzanych, czat z organizatorem, podgląd mapy (po rozwiązaniu sudoku).
● Panel organizatora	Laptop prowadzącego. Postęp wszystkich drużyn na żywo, start/stop gry, czat, zarządzanie dostępem, narzędzia karne i premiowe.
● Tablica wyników	Duży ekran w punkcie startowym. Ranking i paski postępu w czasie rzeczywistym dla wszystkich drużyn i publiczności.

04 / PRZEBIEG GRY

Krok po kroku

PRZED GRĄ

- ▶ Przygotuj 10 stacji terenowych z kodami
- ▶ Ukryj 10 wskazówek w terenie (karteczki, naklejki)
- ▶ Wgraj mapę terenu do panelu organizatora
- ▶ Udostępnij QR-kody do aplikacji drużynom

START

- ▶ Drużyny otwierają panel i rejestrują agencję
- ▶ Organizator klika ▶ Start — wszyscy startują równocześnie

W TERENIE

- ▶ Zaliczaj stacje i wpisuj kody w zakładce Panel
- ▶ Szukaj ukrytych wskazówek — potrzebujesz min. 5 z 10
- ▶ Analizuj poszlaki i eliminuj podejrzanych w zakładce Podejrzani
- ▶ Kliknij zdjęcie podejrzanego aby zobaczyć pełną kartotekę
- ▶ Możesz zaatakować rywala lub przekazać wskazówkę sojusznikowi kodem specjalnym

FINAŁ

- ▶ Po spełnieniu wszystkich warunków aktywuje się przycisk Zidentyfikuj
- ▶ Trafienie = wygrana + pieczętka SPRAWCA ZIDENTYFIKOWANY
- ▶ Pomyłka = blokada 3 min

05 / ZASADY I MAPA

Parametry i mapa terenu

PARAMETR	WARTOŚĆ
Drużyna	6-12 osób, jedno urządzenie z przeglądarką
Internet	Stałe połączenie przez całą grę
Czas gry	90-180 minut
Błędne oskarżenie	Blokada 3 minut
Alibi map	Sudoku 9×9 z 9 pustymi polami
AdBlock	Wyłącz — może blokować Firebase

MAPA TERENU – SUDOKU

Mapa terenu odblokowana jest kodem sudoku 9×9. W siatkce brakuje 9 cyfr — drużyna musi je odnaleźć i wpisać poprawnie. Organizator może odblokować mapę ręcznie z panelu (globalnie lub per drużyna).

- **POWODZENIA** Pełna instrukcja i kody organizatora w osobnych dokumentach. **OPERACJA „PUSTA PAMIEĆ”**