

Pomyłka w tłumaczeniu

Śledztwo komisji językowej



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

16+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–120 min

Bez prowadzącego

START TUTAJ

S00 Start tutaj

Sere i Varo wracają ze spotkania z różnymi wersjami tego samego porozumienia. Jako komisja językowa porównacie znaczenia, drogę kopii i intencję zmian. Słownik neryjski leży na stole — nie trzeba znać żadnego obcego języka.

16+; 2–5 graczy, bez prowadzącego. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 90–120 min i przygotowanie około 15 min to założenia prototypu. Wykonano przegląd cyfrowy. Sesja z graczami, fizyczny wydruk i niezależne przygotowanie pozostają do wykonania.

Zacznij od tej instrukcji. Dokładny wykaz stron do druku znajduje się w DRUK.txt; okładka jest opcjonalna.

[START TUTAJ](#)

I01 Znaczenie, zmiana, intencja

Jesteście jedną komisją, nie rywalizującymi delegacjami. Otwórzcie A: D01–D06. Przetóńcie trzy zdania, porównajcie A30 i P40, wpiszcie roboczą interpretację albo „nie wiemy”. To otwiera B, niezależnie od poprawności.

Po B zapiszcie dwie możliwe przyczyny rozbieżności albo „nie wiemy”. Otwórzcie C. Nie ma ukrytego hasła, waluty ruchów ani kary za błędny wniosek. Źródła pozostają na stole. Każdy wpis oznaczcie jako fakt, wniosek lub podejrzenie i dodajcie ID.

Zamknijcie raport dopiero po wpisaniu trzech klauzul, autora i momentu każdej zmiany, dowodu błędu, dowodu manipulacji i wspólnego sprostowania. Potem odśłońcie 90_KONTROLA. Nazwisko bez uzasadnienia nie wystarcza.

[START TUTAJ](#)

I02 Wspólna lektura i pauza

Przy 2 osobach oboje czytają wszystkie pakiety. Przy 3–5 podzielcie język, chronologię, obieg kopii, argumenty i protokołowanie; tączcie funkcje i zmieniajcie po pakiecie. Dowody i słownik są wspólne. Każdy może wrócić do dowolnej otwartej strony.

Porównania i raport zapisuj ołówkiem. Błędny wpis przekreśl lub zastąp, bez niszczenia dokumentu. Pauza: zapisz otwarte pakiety i stan hipotez na osi. Podpowiedzi mają trzy oddzielne ścieżki — nie czytaj od razu wszystkich.

To fikcyjne miasta i język, bez zewnętrznych poszukiwań. Ta sama sprawa po poznaniu klucza służy analizie argumentacji, nie nowemu śledztwu.