

Człowiek z dwóch fotografii

Kryminalna gra dokumentalna



Start tutaj

Dwa kadry. Jedna niewyjaśniona obecność.

Sprawdźcie źródła, przypiszcie osoby i odtwórzcie obieg listu.

WIEK

14+

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

90–120 min

Bez wymaganego prowadzącego

CZF-S01 Dwa kadry. Co właściwie wiemy?

Jesteście zespołem dokumentalistów. Z archiwum w Brzegu zaginął list podróżniczeki. Dwa zdjęcia z tej samej godziny pokazują bardzo podobnego człowieka w miejscach odległych o 90 minut podróży. Oddzielcie obserwację od nazwiska wpisanego pod zdjęciem.

Wspólnie otworzycie A „Dwa miejsca”, B „Dwie historie” i C „Jeden przedmiot”. Na końcu wskażecie, kto był w każdym miejscu i kto zabrał list, opierając raport na źródłach.

Gra dla 2–4 osób od 14 lat, bez prowadzącego. 90–120 minut jest celem prototypu, a nie zmierzonym czasem. Wszystko potrzebne do śledztwa znajduje się na papierze.

CZF-S02 Przygotowanie bez poznawania odpowiedzi

Wybierzcie jeden komplet: kolor albo wersję oszczędną. Druk A4 jednostronnie, 100%. Przygotujcie ołówki i trzy koperty albo trzy kartki złożone jako osłony. Cięcie jest opcjonalne.

DRUK.txt podaje dokładne zakresy. Pliki A, B i C odkładajcie zadrukiem do stołu i opiszcie ich puste odwroty odpowiednią literą. Trzymajcie pakiety pod osłonami; oznaczenia pakietu są też w nagłówkach.

Pomoce złożcie dolną połową do tyłu: pytanie z przodu, ograniczona wskazówka na odwrocie. Przy składaniu załóżcie dolną treść odwrotem innego wydruku. Odpowiedzi finału złożcie tekstem do środka.

Przygotowujący może sam grać. Samodzielne przygotowanie i wydruk nie zostały jeszcze przetestowane; szacunek 15–25 minut dotyczy pracy po lekturze, bez drukowania.

CZF-S03 Trzy fazy bez bramek na hasło

Otwórzcie A. Każdy wybiera materiał do potwierdzenia lub zakwestionowania. Rozdzielcie wnioski na obserwację, podpis i relację. Zapiszcie jedną sprzeczność lub pytanie, potem otwórzcie B niezależnie od trafności hipotezy.

W B przypiszcie nazwiska do miejsc i zaznaczcie pewność: wiemy albo zakładamy. Każdy wskazuje choć jeden dowód. Gdy macie przypisanie lub nierozstrzygnięte pytanie, otwórzcie C. Nie ma ograniczenia liczby czytanych dokumentów.

W C odtwórzcie obieg listu od 11:45 do 12:12. Nazwisko na identyfikatorze, właściciel zlecenia, właściciel teczki i zawartość opakowania wymagają osobnych sprawdzeń. Zapiszcie raport CZF-R01/R02.

Cztery pola „sprawdź ponownie” to przypomnienia: zaznaczajcie je ołówkiem przy wątpliwym materiale. Nie są walutą ani limitem. Można je skreślić i przenieść. Pomoc jest bezpłatna i nie blokuje otwierania pakietów.

CZF-S04 Wspólny raport i jedno sprawdzenie

Każdy może czytać wszystko. Przy dwóch graczach rozdzielcie fotografie i dokumenty, a w B zamieńcie obowiązki. Przy czterech dodajcie chronologię i obieg przedmiotu. Zmieniajcie osobę zaczynającą rozmowę; nie trzeba odgrywać postaci ani czytać listów na głos.

Oddzielcie w raporcie „wiemy”, „zakładamy” i „źródło”. Pełny wynik wymaga dwóch prawidłowych tożsamości, sprawcy kradzieży i trzech niezależnych powiązań: osoba w Kamieńcu, osoba w Brzegu oraz oryginał w teczce tego odbiorcy. Dwie kopie tego samego przydziału liczą się jako jedno źródło.

Po raporcie odczytajcie tylko informację zwrotną dla własnego kodu, według instrukcji CZF-R03. Jest neutralna: wskazuje rodzaj argumentu do uzupełnienia. Możecie raz poprawić raport, potem otworzyć prawdę i samodzielnie porównać dowody.

Nie ma kary za pustą odpowiedź. Wykryta zamiana bez dostatecznego dowodu kradzieży to częściowy wynik; pozostałe raporty też kończą grę wspólnym omówieniem. To śledztwo jednorazowe; ponowne tasowanie nie tworzy innego sprawcy.