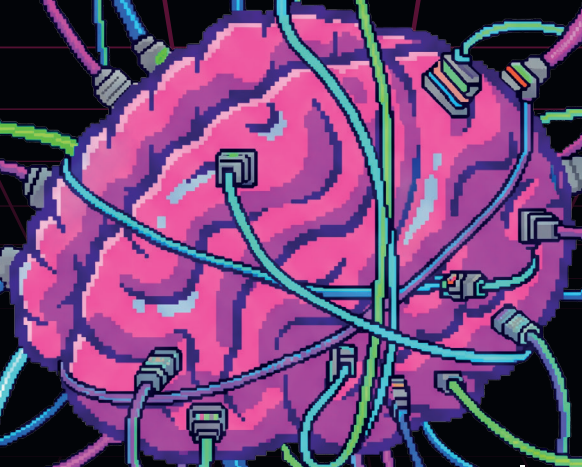
INSTRUKCJA

gra edukacyjna



łowcy DEZINFORMACJI

MC

LEKCULTURA

beGame.pl

12+

60 MIN

2-4

TWÓRCY GRY

AUTORZY:

Piotr Krzystek
Hubert Plichta
Łukasz Kowalczyk
Tomasz Kozubek

KONSULTACJE MERYTORYCZNE:

Katarzyna Kaczorowska
Krzysztof Pławecki
Marta Grybś-Kabocik

KONSULTACJE KREATYWNE:

Jan Krawczyk
Magdalena Majcher
Magdalena Siporska
Paweł Krawczyk

REDAKCJA:

Marta Zawadzka

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Magdalena Rupińska

KIEROWNIK PRODUKCJI:

Magdalena Sumera

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Hubert Plichta

OPRACOWANIE I WYDRUK:

BeGame

PRODUCENT:

Fundacja LexCultura

Wydanie pierwsze, 2026

Projekt stworzony przy wsparciu generatywnych narzędzi AI w zakresie wizualizacji treści dezinformacyjnych.

Wszelkie nawiązania do osób, instytucji i wydarzeń zawarte w publikacji służą wyłącznie celom edukacyjnym.

SPIS TREŚCI

WSTĘP 2
ELEMENTY GRY 3
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI 4
CEL GRY 9
PRZEBIEG GRY 10
ZAKOŃCZENIE GRY 17
DODATKOWY WARIANT GRY 18

WSTĘP

Świat informacji zmienia się szybciej niż kiedykolwiek wcześniej. Każdego dnia w sieci pojawiają się sensacyjne nagłówki, podejrzane porady, wyrwane z kontekstu wypowiedzi, zmanipulowane dane i treści, które wyglądają wiarygodnie, choć prowadzą do błędnych wniosków. Czasem są całkowicie fałszywe, a czasem zawierają fragment prawdy pokazany w taki sposób, żeby wywołać emocje, zmylić odbiorcę albo skłonić go do pochopnej decyzji.

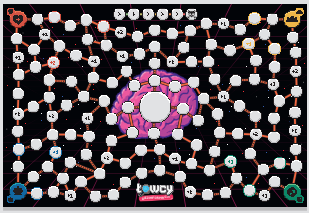
Coraz trudniej odróżnić rzetelną informację od tej, która tylko udaje prawdziwą. Właśnie dlatego potrzebni są Łowcy Dezinformacji.

W tej grze wcielacie się w zespół, którego zadaniem jest analizowanie podejrzanych przekazów z czterech obszarów: zdrowia, klimatu i środowiska, społeczeństwa oraz technologii. Informacje przedstawione na każdej karcie mogą zawierać ślady nierzetelności. Waszym zadaniem jest je odnaleźć, nazwać i wyjaśnić, zanim przekaz zacznie rozprzestrzeniać się dalej.

Nie każda karta będzie oczywista. Czasem problemem może być niewiarygodne źródło, innym razem gra na emocjach, manipulacja danymi, informacja wyrwana z kontekstu, opinia podana jako fakt albo zbyt daleko idący wniosek. Tylko uważna analiza, rozmowa w zespole i sprawdzanie szczegółów pozwolą Wam dobrze ocenić sytuację.

Pamiętajcie, że nie wszystko, co brzmi przekonująco, musi być prawdą. Sprawdzajcie, analizujcie i współpracujcie. Od Waszej czujności zależy, czy uda się zatrzymać falę nierzetelnych informacji.

ELEMENTY GRY



1 PLANSZA



2 INSTRUKCJA DO GRY



3 100 KART NEWSÓW

4 × 

4 4 KARTY WERYFIKACJI



5 4 PIONKI GRACZY

12 × 

6 12 ZNACZNIKÓW WERYFIKACJI

4 × 

7 4 ŻETONY WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW

10 × 

8 40 ŻETONÓW NEWSA



9 5 KOŚCI DO GRY



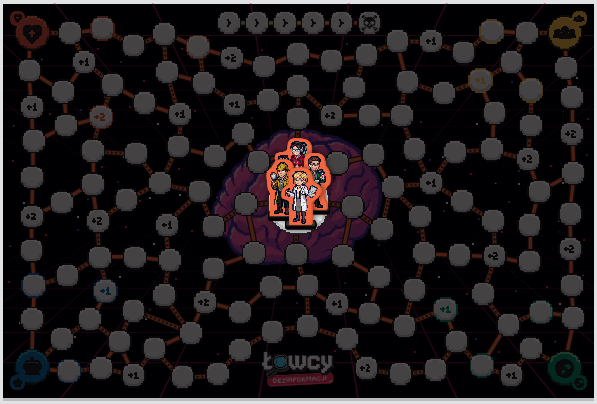
10 KOŚĆ NEWSÓW



11 KSIĄŻECZKA ODPOWIEDZI

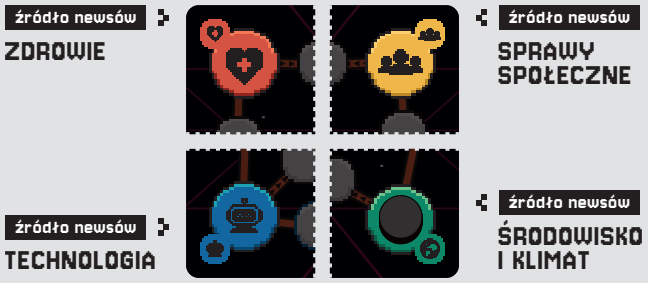
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1 Rozłóżcie **PLANSZĘ** i ustawcie po 1 **PIONKU GRACZA** (zgodnie z liczbą uczestników) na polu startowym.



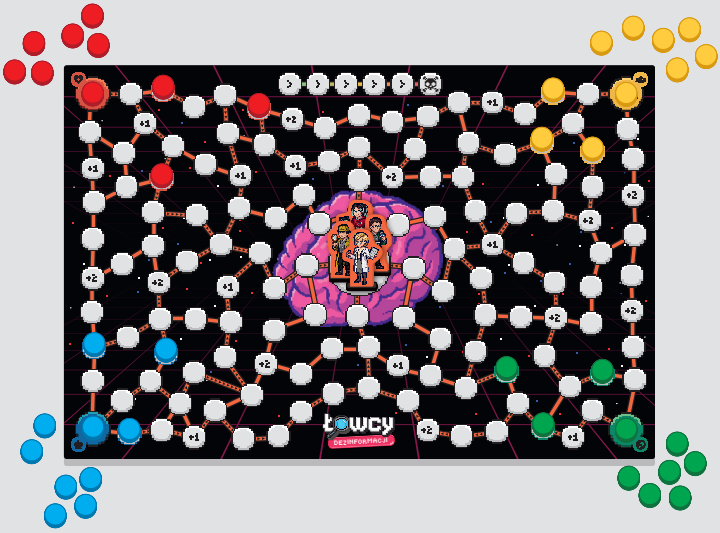
2 Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, na wybranych **POLACH ŹRÓDEŁ NEWSÓW** należy umieścić **ŻETONY WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW** w liczbie równej brakującym graczom.

Gdy gracie w 3 osoby, wyłączcie 1 **ŹRÓDŁO NEWSÓW**, np. zielone, kładąc na nim **ŻETON WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW**:



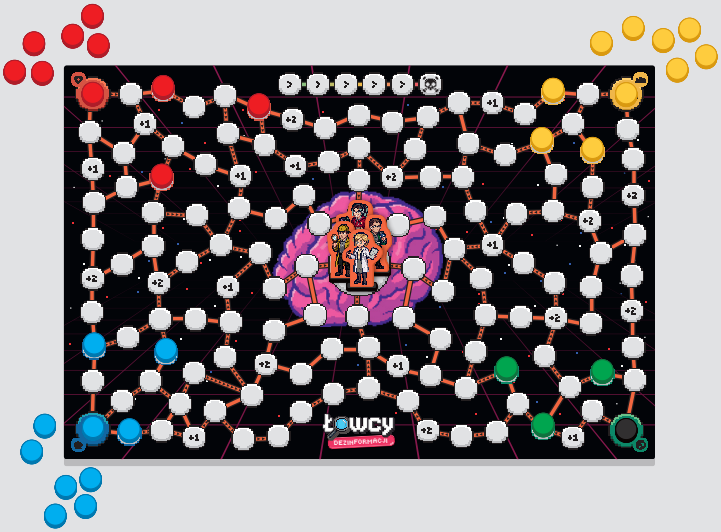
3 Na wyznaczonych polach **PLANSZY** umieśćcie po **1 ŻETONIE NEWSA** w kolorze odpowiadającym danemu polu. Wyznaczone pola to:

- **POLA ŹRÓDEŁ NEWSÓW**, na których nie ma **ŻETONU WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW**, oraz
- pola z ramką w danym kolorze.



Pozostałe **ŻETONY NEWSA** połóżcie w dowolnym miejscu koło planszy.

Jeżeli gracie w 3 osoby wyłączacie np. zielone **ŹRÓDŁO NEWSÓW**, **PLANSZA** będzie wyglądać następująco:



4. Każdy z Was otrzymuje 1 **KARTĘ WERYFIKACJI** oraz 3 **ZNACZNIKI WERYFIKACJI**, które kładzie przed sobą.

5. **KARTY NEWSÓW** podzielcie według kategorii (zgodnie z rewersem) na 4 osobne talie i ułóżcie obok **PLANSZY**.

6. **KOŚCI DO GRY** (w liczbie równej liczbie graczy + 1) oraz **KSIĄŻECZKĘ ODPOWIEDZI** połóżcie w łatwo dostępnym miejscu.

7. Wspólnie wybierzcie pierwszego gracza. Może to być osoba, która ostatnio widziała fake newsa, lub najmłodszy uczestnik. Gracz ten otrzymuje **KOŚĆ NEWSÓW**, stanowiącą jednocześnie znacznik pierwszego gracza.

8. Pozostałe elementy gry odłóżcie do pudełka. Niewykorzystane na tym etapie **ŻETONY NEWSA** i **ŻETONY WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW** przydadzą się dopiero w kolejnych rundach gry.

1

8

8

11

10

6

4

4

6

9

6

7

8

TUTAJ POŁÓŻ KARTĘ
ŁOWCY
DEZINFORMACJI
ZDROWIE
TECHNOLOGIA
SPRAWY SPOŁECZNE
ŚRODOWISKO I KLIMAT
MANIPULACJA DANYMI
INFORMACJA WYRWANA Z KONTEKSTU
NIEUPRAWNIONY UNIOSEK
OPINIA PODANA JAKO FAKT
NIEPRAWDZIWE ZDJĘCIA
GRA NA EMOCJACH

4

TUTAJ POŁÓŻ KARTĘ
ŁOWCY
DEZINFORMACJI
ZDROWIE
TECHNOLOGIA
SPRAWY SPOŁECZNE
ŚRODOWISKO I KLIMAT
MANIPULACJA DANYMI
INFORMACJA WYRWANA Z KONTEKSTU
NIEUPRAWNIONY UNIOSEK
OPINIA PODANA JAKO FAKT
NIEPRAWDZIWE ZDJĘCIA
GRA NA EMOCJACH

4

6

5
+1
+2
ŁOWCY
DEZINFORMACJI

8

3

ZDROWIE
ŁOWCY
DEZINFORMACJI

TECHNOLOGIA
ŁOWCY
DEZINFORMACJI

8

CEL GRY

Celem gry jest zweryfikowanie informacji na KARTACH NEWSÓW pod kątem ich rzetelności oraz zablokowanie wszystkich ŹRÓDEŁ NEWSÓW.

Gra kończy się Waszą wygraną, gdy spełniony zostanie każdy z poniższych warunków:

- Wszystkie ŹRÓDŁA NEWSÓW zostały zablokowane przez ŻETONY WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW.
- Na PLANSZY nie ma już żadnych ŻETONÓW NEWSA.
- Do pola startowego dotarło łącznie mniej niż 6 ŻETONÓW NEWSA.

Gra kończy się natychmiastową przegraną, jeśli:

- 6 ŻETONÓW NEWSA dotrze do pola startowego.

PRZEBIEG GRY

1 FAZA NEWSÓW

Pierwszy gracz bierze **KOŚĆ NEWSÓW** i wykonuje nią rzut. Następnie przesuwa wszystkie leżące na **PLANSZY ŻETONY NEWSA** z kategorii określonych przez grafikę na ściance **KOŚCI NEWSÓW** o tyle pól, ile ta grafika wskazuje.



ŻETONY NEWSA poruszają się zgodnie z kierunkiem strzałek wskazanym na **PLANSZY**, zawsze zmierzając w stronę pola startowego. Jeśli ruch **ŻETONU NEWSA** zakończy się na polu „+1" / „+2", należy go przesunąć dodatkowo zgodnie z kierunkiem strzałek o tyle miejsc, ile wskazuje pole.



Jeśli w dalszej części rozgrywki w wyniku ruchu którykolwiek **ŻETON NEWSA** dotrze do pola startowego, przenieście go na specjalny tor na **PLANSZY**. Pokazuje on, ile newsów przedostało się do opinii publicznej. Jeżeli liczba **ŻETONÓW NEWSA** osiągnie 6, gra kończy się Waszą przegraną.



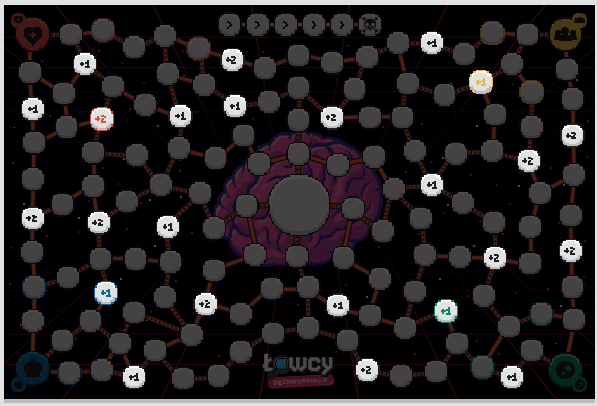
Po przesunięciu wszystkich rozłożonych na **PLANSZY** żetonów pierwszy gracz wprowadza na nią nowe **ŻETONY NEWSA**, układając po 1 na każdym pustym (bez żetonu) **POLU ŹRÓDŁA NEWSÓW** wskazanym przez grafikę na **KOŚCI NEWSÓW**.

2 FAZA RUCHÓW

Pierwszy gracz rzuca KOŚĆMI DO GRY w liczbie równej liczbie graczy + 1. Następnie każdy z Was zabiera 1 KOŚĆ DO GRY. Możecie również zdecydować się nie brać kości (np. w sytuacji, gdy na polu, na którym znajduje się Wasz pionek, pojawił się ŻETON NEWSA). Wtedy zostawiacie swojego PIONKA GRACZA na tym samym polu, na którym stał.

Pozostali gracze poruszają swoje PIONKI GRACZY po PLANSZY o dokładnie taką liczbę pól, jaką wskazuje wybrana i przypisana im KOŚĆ DO GRY. Podczas ruchu obowiązują następujące zasady:

- Można poruszać się po wszystkich polach PLANSZY.
- Kierunki ruchu wskazane na PLANSZY nie dotyczą PIONKÓW GRACZY.
- Nie można cofnąć się na pole, z którego gracz ruszył i przez które przechodził w danej turze.
- Należy wykorzystać całą pulę punktów ruchu z KOŚCI DO GRY.
- Jeżeli ruch kończy się na polu „+1" / „+2", gracz może dodatkowo poruszyć się o 1 lub 2 pola w dowolnym kierunku (w tym wypadku może cofnąć się na pole, na którym już był).



3 FAZA SPRAWDZANIA RZETELNOŚCI NEWSÓW

Po fazie ruchów każdy z Was sprawdza pole pod swoim PIONKIEM GRACZA – zaczynając od pierwszego gracza, a następnie kolejne osoby zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

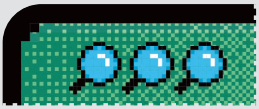
- Jeżeli pod PIONKIEM GRACZA nie ma żadnego ŻETONU NEWSA, tura danego gracza się kończy.
- Jeżeli pod PIONKIEM GRACZA znajduje się co najmniej 1 ŻETON NEWSA, gracz przystępuje do próby sprawdzenia rzetelności 1 newsa.
- Jeżeli PIONEK GRACZA stoi na POLU ŹRÓDŁA NEWSÓW i nie ma na nim żadnego ŻETONU NEWSA (co dzieje się zwykle po usunięciu go w wyniku udanej weryfikacji w tej samej turze), gracz natychmiast kładzie na tym polu ŻETON WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW. Od tej pory z tego źródła nie będą już generowane nowe ŻETONY NEWSA.

UWAGA!

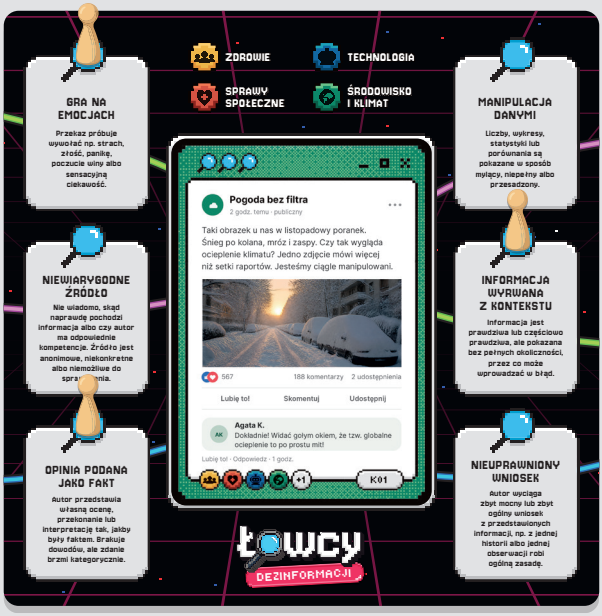
Zauważcie, że może się okazać, iż na początku rundy jedno z Was stało na polu z ŻETONEM NEWSA, ale gdy nadeszła tura danego gracza (po ruchach innych osób) – tego żetonu już tam nie było. Może zdarzyć się również odwrotna sytuacja: jedno z Was stanęło na pustym polu, a w międzyczasie wszedł na nie ŻETON NEWSA (obie sytuacje mogą nastąpić, gdy jednemu z graczy nie uda się poprawnie zweryfikować newsa w swojej turze). Zawsze rozpatrujecie stan zajętego przez Was pola dopiero w momencie rozpoczęcia swojej tury.

PRÓBA SPRAWDZENIA RZETELNOŚCI NEWSA

1. Gracz, który stoi na polu z ŻETONEM NEWSA, pobiera KARTĘ NEWSA w kolorze odpowiadającym temu żetonowi.
2. Umieszcza ją w wyznaczonym miejscu na swojej KARCIE WERYFIKACJI i stara się wskazać TROPY NIERZETELNOŚCI znajdujące się w tekście.
3. Liczba ZNACZNIKÓW WERYFIKACJI, które należy wykorzystać do tej próby, jest określona w lewym górnym rogu pobranej KARTY NEWSA.



4. Po rozmieszczeniu odpowiedniej liczby ZNACZNIKÓW WERYFIKACJI na TROPACH NIERZETELNOŚCI na KARCIE WERYFIKACJI porównajcie swój wybór z KSIĄŻECZKĄ ODPOWIEDZI.



JAK ROZUMIEĆ TROPY NIERZETELNOŚCI?

Gra ma charakter edukacyjny. Karty przedstawiają przykłady przekazów, które mogą pojawiać się w internecie: postów, komentarzy, grafik, artykułów, relacji, screenów z komunikatorów albo materiałów wideo. Są one celowo uproszczone, aby ułatwić rozpoznawanie najczęstszych mechanizmów nierzetelnej informacji.

Waszym zadaniem jest wskazanie odpowiednich tropów nierzetelności spośród niżej wymienionych:

1. GRA NA EMOCJACH

Przekaz próbuje wywołać silne emocje, np. strach, złość, oburzenie, panikę, poczucie winy albo sensacyjną ciekawość.

2. NIEWIARYGODNE ŹRÓDŁO

Nie wiadomo, skąd naprawdę pochodzi informacja albo czy autor ma odpowiednie kompetencje. Źródło jest anonimowe, ogólne, niekonkretne albo niemożliwe do sprawdzenia.

3. OPINIA PODANA JAKO FAKT

Autor przedstawia własną ocenę, przekonanie lub interpretację tak, jakby był to fakt. Brakuje dowodów, ale zdanie brzmi kategorycznie.

4. MANIPULACJA DANYMI

Liczby, wykresy, statystyki lub porównania są pokazane w sposób mylący, niepełny albo przesadzony. Dane mogą wyglądać wiarygodnie, ale sposób ich przedstawienia prowadzi do błędnego wniosku.

5. INFORMACJA WYRWANA Z KONTEKSTU

Informacja jest prawdziwa lub częściowo prawdziwa, ale pokazana bez ważnego tła potrzebnego do jej właściwej oceny.

6. NIEUPRAWNIONY WNIOSEK

Autor wyciąga zbyt kategoryczny lub zbyt ogólny wniosek z ograniczonych informacji. Na przykład z jednej historii, jednego przykładu albo jednej obserwacji robi ogólną zasadę.

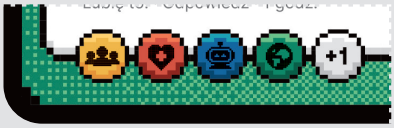
W odpowiedziach do kart wskazano te tropy, które w ocenie autorów są w danym przykładzie najważniejsze i najbardziej widoczne. W praktyce ten sam przekaz czasem będzie nosił ślady kilku różnych mechanizmów nierzetelności. Niektóre tropy mogą się ze sobą łączyć, a granica między nimi bywa nieostra. Dlatego odpowiedzi w grze należy traktować jako wskazanie głównego problemu w danej karcie, a nie jako jedyny możliwy sposób rozmowy o tej informacji.

Celem gry nie jest uczenie automatycznego oceniania ludzi ani odrzucania każdej osobistej historii. Indywidualne doświadczenia mogą być ważne i wartościowe. Problem pojawia się wtedy, gdy pojedyncza historia, anonimowa relacja albo niesprawdzone źródło są przedstawiane jako podstawa do ogólnych wniosków, porad lub ocen dotyczących innych osób.

Podczas gry warto więc nie tylko zaznaczyć odpowiedź, ale też porozmawiać o tym, dlaczego dany trop pasuje do karty. Jeżeli dostrzeżecie także inne możliwe tropy, dyskusja na ten temat będzie niezwykle cenna. Najważniejsze jest nauczenie się zadawania dobrych pytań: kto to mówi, na jakiej podstawie, czego brakuje, czy dane pokazano uczciwie i czy wniosek rzeczywiście wynika z podanych informacji.

WYNIKI WERYFIKACJI

- Sukces doskonały (wyłapane wszystkie TROPY NIERZETELNOŚCI): ŻETON NEWSA, na którym stał gracz, zostaje usunięty z PLANSZY. Dodatkowo gracz ma prawo wybrać i usunąć z niej jeszcze jeden, dowolny ŻETON NEWSA z tej samej kategorii (tego samego koloru).
- Sukces częściowy (popełniony 1 błąd): ŻETON NEWSA, na którym stał gracz, zostaje usunięty z PLANSZY.
- Porażka (popełnione 2 błędy lub więcej): ŻETON NEWSA pozostaje na PLANSZY, a gracze muszą zastosować się do konsekwencji opisanej na KARCIE NEWSA, którą jest natychmiastowy ruch wskazanych ŻETONÓW NEWSA. Na puste POLA ŹRÓDEŁ NEWSÓW dokładane są ŻETONY NEWSA.



Zasady te obowiązują niezależnie od tego, czy w próbie wykorzystywano 2, czy 3 ZNACZNIKI WERYFIKACJI.

Jeżeli gracz w wyniku udanej weryfikacji usunął ŻETON NEWSA z POLA ŹRÓDŁA NEWSÓW i stoi na tym polu, to kładzie na nim ŻETON WYŁĄCZENIA ŹRÓDŁA NEWSÓW. Od tej pory z tego źródła nie będą już generowane nowe ŻETONY NEWSA.

Na koniec fazy KOŚĆ NEWSÓW trafia do kolejnego gracza po lewej stronie. Staje się on nowym pierwszym graczem na następną rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY

WARIANT – WYGRANA

Gratulacje, wygraliście!

Dzięki wspólnym działaniom udało się zatrzymać falę dezinformacji. ŹRÓDŁA NEWSÓW zostały zablokowane, PLANSZA oczyszczona z newsów, a liczba żetonów, które dotarły do pola startowego, pozostała poniżej niebezpiecznego poziomu.

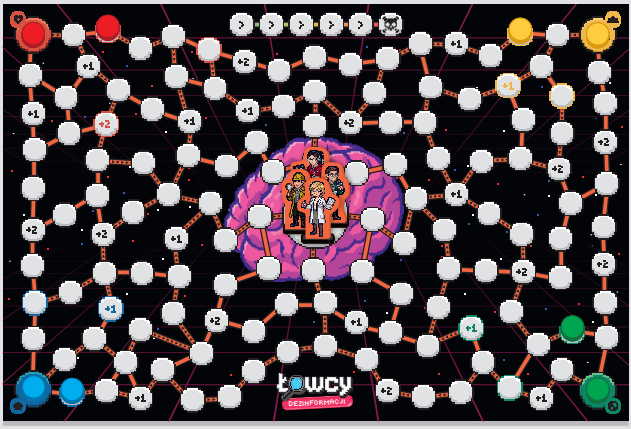
WARIANT – PRZEGRANA

Niestety, przegraliście...

Dezinformacja okazała się zbyt silna. Co najmniej 6 ŻETONÓW NEWSA dotarło do pola startowego, co oznacza, że nie udało się powstrzymać fali fałszywych informacji. Przeanalizujcie swoje działania, opracujcie nową strategię i spróbujcie ponownie. Powodzenia w kolejnej rozgrywce!

DODATKOWY WARIANT GRY

Gra jest bardzo wymagająca, dlatego nie przejmujcie się, jeśli nie udało się Wam wygrać – najlepszym się to zdarzało. Jeżeli chcielibyście nieco ułatwić sobie grę, wystarczy wprowadzić 1 zmianę: na początku gry ułóżcie ŻETONY NEWSA na niewyłączonych POLACH ŹRÓDEŁ NEWSÓW oraz po 1 (zamiast 3) na wybranym polu z ramką w danym kolorze.




ŁOWCY
DEZINFORMACJI