

Porównanie tłumaczeń II Kronik 26:14

Przekład	Rodzaj	Nazwa	Treść
PBD	Przekład dosłowny	EIB Przekład dosłowny	Uzjasz zapewnił im, całemu zastępowi, puklerze i dzidy, i hełmy, i pancerze, i łuki, i kamienie do proc,
SNP'18	Przekład literacki	EIB Przekład literacki	Całemu temu zastępowi Uzjasz zapewniał puklerze, dzidy, hełmy, pancerze, łuki i kamienie do proc,
UBG'18	Przekład literacki	Uwspółcześniona Biblia Gdańska	Uzjasz przygotował całemu wojsku tarcze, włócznie, hełmy, pancerze, łuki oraz kamienie do proc.
BG	Przekład literacki	Biblia Gdańska	I zgotował Uzyjasz wszystkiemu onemu wojsku tarcze i drzewce, i przyłbice, i pancerze, i łuki, i kamienie do proc.
BJW	Przekład literacki	Biblia Jakuba Wujka	Zgotował im też Ozjasz, to jest wszytkiemu wojsku, tarcze i drzewa, i przyłbice, i pancerze, i łuki, i proce na ciskanie kamienia.
BT'99	Przekład literacki	Biblia Tysiąclecia	Ozjasz przygotował im, to jest całemu wojsku, tarcze, dzidy, hełmy, pancerze, łuki i kamienie do proc.
BW	Przekład literacki	Biblia Warszawska	Uzzjasz zaopatrzył całe to wojsko w tarcze, dzidy, hełmy, pancerze, łuki i kamienie do proc,
EKU'18	Przekład literacki	Biblia Ekumeniczna	Ozjasz przygotował dla nich, dla całego wojska, tarcze, włócznie, hełmy, pancerze, łuki i kamienie do proc.
PAU	Przekład literacki	Biblia Paulistów	Ozjasz uzbroił armię w tarcze, włócznie, hełmy, pancerze, łuki oraz kamienie do proc.
POZ'75	Przekład literacki	Biblia Poznańska	I przygotował Ozeasz dla całego wojska tarcze i oszczepy, hełmy i pancerze, łuki a także kamienie do proc.
TUB	Przekład literacki	Біблія. Новий переклад УБТ Рафаїла Турконяка	І Озія приготував їм, всій силі, щити і списи і шоломи і броні і стріли і пращі на каміння.
NBG'12	Przekład dynamiczny	Nowa Biblia Gdańska	Zaś Uzjasz przygotował dla całego owego wojska – tarcze, włócznie, przyłbice, pancerze, łuki i kamienie do proc.
PNS1997	Przekład dynamiczny	Przekład Nowego Świata	I Uzzjasz przygotowywał dla nich, dla całego wojska, tarcze i dzidy, i hełmy, i pancerze, i łuki, i kamienie do proc.