

1,2,3...

WEJDŹ DO GRY!

Gry turystyczne to nowy sposób zwiedzania. Uczestnicy, wyposażeni w karty gry, ruszają w teren, by rozwiązać zadane im zagadki. Zwycięzcy rejestrują się w Internecie i wygrywają nagrody.

Niniejsza gra jest częścią TRYPTYKU MIEJSKIEGO opowiadającego o trzech wyjątkowych dzielnicach - Łazarzu, Jeźycach i Wildzie.

Jeźyce to jedna z trzech dzielnic przyłączonych 1 kwietnia 1900 r. do Poznania. O wsi "Issyce" wspomina już przywilej lokacyjny miasta z 1253 r. Znajdowały się tu stawy rybne i kuźnie wodne. W 1729 r. sprowadzono osadników z Bambergu. W 1848 r. utworzono tu pierwszy w Poznaniu dworzec kolejowy, który w 1871 r. przekształcono w ogród zoologiczny. Pod koniec XIX w. powstał kompleks koszar z kasynem wojskowym. 28 czerwca 1956 r. Jeźyce stały się miejscem protestu robotników przeciw pogarszającym się warunkom życia oraz przeciw sowieckiemu zwierzchnictwu nad Polską.

28 czerwca 1956 r. na Jeźycach trwają walki pomiędzy demonstrantami a funkcjonariuszami Urzędu Bezpieczeństwa i milicją. Do dzielnicy zbliża się wojsko...

Twój wujek - przedwojenny dziennikarz, obecnie ze względów politycznych pracujący w Zakładach im. Stalina (przed wojną Zakłady Cegielskiego) jako szeregowy robotnik, przybiega do Twojego domu na ul. Kościelnej i prosi Ciebie, rezolutnego 14-latkę, o pomoc. Przygotował specjalny raport na temat wydarzeń w Poznaniu i chce, aby jak najszybciej dostarczony go brytyjskiemu dziennikarzowi, który szykuje się do wyjazdu z miasta. Dzięki temu Zachód dowie się, jak władza traktuje w Poznaniu robotników...

- Zenek - mówi wujek - udało mi się ustalić, że dziennikarz przebywa w szkole podstawowej przy ul. Słowackiego, gdzie schronił się ze względów bezpieczeństwa. Dostarcz mu tę kopertę i uważaj na siebie!

1. Gra rozpoczyna się przy kościele św. Floriana na ul. Kościelnej, a kończy przy szkole podstawowej na ul. Słowackiego.
2. Jeźyce, na skutek budowy barykad i wielu blokad milicyjnych oraz wojskowych, stały się swoistym labiryntem.
3. Zadanie polega na przemierzeniu trasy sprzed kościoła do szkoły z uwzględnieniem miejsc zablokowanych (szczegóły w legendzie na mapie) oraz punktów opisanych literami.
4. W punktach oznaczonych kodami, np. AB, XG, KF należy:
 - A. odnaleźć dany kod na liście kodów i adresów.
 - B. przyporządkować do danego kodu/adresu opis lub zdjęcie detalu zgodnie z instrukcją z opisu miejsca odpowiedniego dla danej listy kodów i adresów.
 - C. odczytać informację, czy w tym miejscu można bezpiecznie przejść - jeżeli nie, to należy szukać innej drogi.
5. Wolno poruszać się tylko ogólnodostępnymi przestrzeniami, chyba że instrukcja z kodu mówi inaczej.
6. Nie wolno wychodzić poza obszar mapy.
7. Rozwiązanie gry polega na podaniu trasy, jaką bezpiecznie udało się przejść do szkoły przy ul. Słowackiego.

CO TO GRA?

FABUŁA GRY

JAK GRAC?

Autor gry: Szymon Dąbrowski - zespół gramiejska.pl
Opracowanie graficzne: Olga Niemczenko





JEZYCE

TRYPTYK MIEJSKI GRA TURYSTYCZNA



TRASA, KTÓRA POKONAŁEM, ABY DOTRZEĆ DO BRITYSKIEGO DIENNIKARZA:
(TU WPISZ KODY ADRESÓW, KTÓRE POZWOLEŁY CI PRZEJŚĆ)

(KOSCIÓŁ)

ROZWIĄZANIE GRY (SAMA KODY BEZ HASŁA KOSCIÓŁ I SZKOŁA) WPISZ NA STRONIE WWW:JEZYCE.PL, DZIĘKI TEMU SPRAWDZISZ CZY TWOJA ODPOWIEDZ JEST POPRAWNA, JESLI TAK BĘDZIE ZOSTANIEZ DODANY DO LISTY ZWYCIĘZCÓW.

(SZKOŁA)

Fot 1



Fot 2



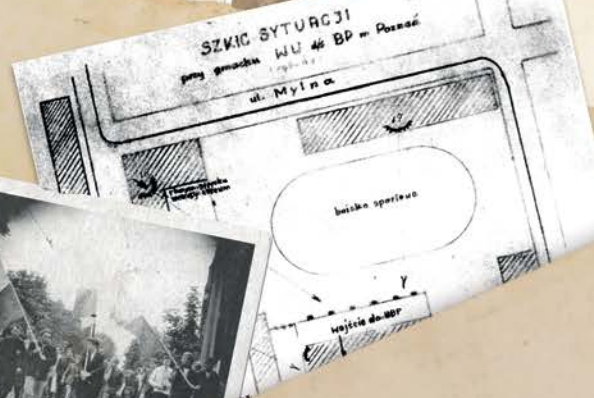
Fot 3



Fot 5



Fot 4



OPIS MIEJSCA DO DOPASOWANIA DO JEDNEGO Z ADRESÓW W 1 KOLUMNIE ORAZ INFORMACJA O MIEJSCU STR. 1

- DA IM, DR. JANA CHĄDZYŃSKIEGO - NIE MOŻESZ PRZEDSTAĆ SIĘ PRZEZ TŁUM STUDENTÓW
- PRZYWOZENI SĄ TU RANNI I UDZIELANA JEST IM POMOC - SŁUŻBY MEDYCZNE BLOKUJĄ PRZEJŚCIE NA WSCHÓD
- MODENA - ŻOŁNIERZE - BRAK PRZEJŚCIA
- ZAJEZDZIGNIA TRAMWAJOWA - MOŻESZ PRZEJŚĆ PRZEZ TŁUM MANIFESTANTÓW
- MODERNISTYCZNY, WYSOKI BUDYNEK - MOŻESZ PRZEJŚĆ PRZEZ TŁUM MANIFESTANTÓW
- FOTOGRAFIA NR 2 - BRAK PRZEJŚCIA NA PÓŁNOC

OPIS MIEJSCA DO DOPASOWANIA DO JEDNEGO Z ADRESÓW W 1 KOLUMNIE ORAZ INFORMACJA O MIEJSCU STR. 2

- DWIE WAZY NAD WEJŚCIEM - KARETKI ZABIERAJĄ RANNYCH - BRAK PRZEJŚCIA
- FOTOGRAFIA NR 1 - OŚLANIAJĄ CIĘ ROBOTNICY NA STANOWISKACH STRZELECKICH, MOŻESZ PRZEJŚĆ
- ANIOŁY PIASTUJĄCE SALVE - BRAK PRZEJŚCIA - BLOKADA MILICYJNA
- HERB KK - STOI TU SAMOCHÓD MILICYJNY - BRAK PRZEJŚCIA
- PRZECHODZISZ POMIĘDZY KAMIENICAMI, PRZEZ BRAMĘ WJAZDOWĄ NA SĄSIEDNIA ULICĘ
- POMNIK AUGUSTYNA - ULICA JEST CAŁKIEM PUSTA MOŻESZ IŚĆ DALEJ
- PRZECHODZISZ MIĘDZY KAMIENICAMI NA SĄSIEDNIA ULICĘ

OPIS MIEJSCA DO DOPASOWANIA DO JEDNEGO Z ADRESÓW W 1 KOLUMNIE ORAZ INFORMACJA O MIEJSCU STR. 3

- SIEDZIBA LEŚNYCH LUDZI - BLOKADA MILICYJNA - BRAK PRZEJŚCIA
- W GĘBIE DOMEK Z PRUSKIEGO MURU - PRZEJŚCIE WOLNE
- FOTOGRAFIA NR 3 - BRAK PRZEJŚCIA NA PÓŁNOC
- FOTOGRAFIA NR 5 - BRAK PRZEJŚCIA - TAJNIACY ROBIĄ ZDJĘCIA
- WIELKI KAMIEŃ NA SKWERZE - MOŻESZ PRZEJŚĆ PRZEZ TŁUM MANIFESTUJĄCYCH
- FOTOGRAFIA NR 4 - BRAK PRZEJŚCIA - KARETKI ZABIERAJĄ RANNYCH



KODY I ADRESY STR. 1
 XG DĄBROWSKIEGO/ZURAWIA
 HD MICKIEWICZA 2
 HU DĄBROWSKIEGO/MICKIEWICZA
 VG GAJOWA/SIENKIEWICZA
 XS ŚLONACKIEGO 20
 KJ KRASZEWSKIEGO 21



KODY I ADRESY STR. 2
 KF DĄBROWSKIEGO 39
 VL ZACISZE 4
 DA MICKIEWICZA 24/26
 SU SZAMARZEWSKIEGO 3
 SC MICKIEWICZA 7
 XO KOCHANOWSKIEGO 8
 FP ŚLONACKIEGO 48



KODY I ADRESY STR. 3
 TY POZNAŃSKA 56
 DL KOCHANOWSKIEGO/DĄBROWSKIEGO
 VH MICKIEWICZA 29/31
 ND DĄBROWSKIEGO 25
 UZ ŚLONACKIEGO 19/21
 CK GAJOWA 10