

Nie w każdym punkcie zaznaczonym na mapie trzeba odnaleźć kartusz. Część wskazówek umieszczona została bowiem na karcie startowej.

Poniżej widnieją znaki z kodami, które należy przyporządkować odpowiadającym im punktom Waszej wędrowki. Właśnie w tych punktach nie trzeba szukać kartuszy. Kody zamieszczone poniżej, odczytane we właściwym miejscu, pozwolą na kontynuowanie gry.

Na przykład kody z koła oznaczonego cyfrą 2 odczytujemy po dotarciu na drugi punkt trasy (czyli ten, na który docieramy po Ratuszu).



ATA - a także coś czego nazwa skrywa kod

DIT - druga i trzecia litera

IZF - imię założyciela

KBL - kolejny budynek po lewej

KZO - kartusz zawiera odpowiedź

LER - liczba ewangelickich rodzin

PDR - pierwsza i druga litera

PIS - pięta i szósta litera dadzą kod

PRZ - przepis

PTR - pierwsze trzy litery

RDE - rozpoznaj w okolicy detal

z karty startowej

RPB - rok powstania budynku

TPA - tablica pamiątkowa

UWE - przed wejściem do budynku

spotkasz dwóch starców,

z których jeden trzyma

książkę

WSP - jego współrzedne –

górną i boczną dadzą kod

ZCL - zsumuj cyfry tej liczby

ZNA - znajdź napis tuż pod

mystyczną postacią

Oznaczenie na mapie

NN - Wskazówka

NA - na rogu

Nf - pomnik

NŁ - kościół

AN - nr 39

AA - na rogu

Af - ratusz

AŁ - nr 15

fN - kościół

fA - nr 15

ff - na rogu

fł - nr 3

łN - przystanek

łA - na rogu

łf - nr 5

łł - vis a vis

łN - nr 17

łf - skwer



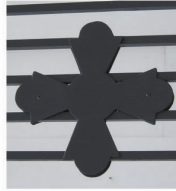
O



N



M



D



C



B



A



GRA MIEJSKA ODKRYJ BIAŁYSTOK

TRASA PIESZA

Zgodnie z instrukcją, poniższy wzór znaleźć będziemy na kartuszu z informacją turystyczną przy Odwachu. Dzięki kodom TPA i PDR poznamy ukryty tu kod (znaki „ZA”).

Zauważmy, że znaki te można odnaleźć w dołnym, czteroznakowym kodzie ADZS. To, z kolei daje nam dwie Ważne informacje:

- kolejny punkt, do którego mamy iść to miejsce oznaczone **fN**, ponieważ znaki Z i A są położone kolejno na 3 i 1 pozycji (a więc wg instrukcji odpowiadają im pierwsze litery alfabetów arabskiego i hebrajskiego, co daje właśnie znak **fN**).
- pozostałe dwie litery wskazują, że w tabelce pod mapą w punkcie D mamy wpisać literę S - jest to czwarta litera hasła końcowego.



JAK ZOSTAĆ ODKRYWCĄ BIAŁEGOSTOKU?

Gdy pokonasz kolejno całą trasę gry, przepisując wszystkie fragmenty hasła, będziesz mógł uzyskać certyfikat Odkrywcy Białegostoku. Hasło, wraz z danymi kontaktowymi należy wpisać na stronie

www.gra.odkryj.bialystok.pl

Tam również znajdziesz więcej szczegółów na temat zabawy.



Urząd Miejski w Białymstoku
ul. Słonimska 1
15-950 Białystok
tel. (085) 869-60-00
fax. (085) 869-62-65

