

JAK GRAĆ?

NIECO HISTORII

CZYM JEST GRA?

Niniejsza gra jest specyficznym rodzajem gry miejskiej – zakłada samodzielną rozgrywkę w myśl zasady „zwiedzaj grając, graj zwiedzając”. Uczestnicy (pojedyncze osoby lub zespoły) otrzymują kartę startową i ruszają w teren, by rozwiązać postawione przed nimi zagadki.

Gry do samodzielnego zabawy przygotowane są z myślą o turystach, także tych poznających własne miasto. W odróżnieniu od wycieczek z przewodnikiem zakładają samodzielną inicjatywę uczestnika w docieraniu do kolejnych miejsc. Wprowadzenie fabularne lub tematyczne pozwala na zbudowanie klimatu obecnego w tradycyjnych grach miejskich.

Poznańska wyspa katedralna od ponad tysiąca lat jest miejscem rozwoju Polski. To tu swój gród założył pierwszy polski władca - Mieszko I. Także tutaj miał swoją siedzibę pierwszy polski biskup Jordan.

W XVI wieku biskup poznański Jan Lubrański założył tu szkołę, która z racji wysokiego poziomu kształcenia nazywana była Akademią. W czasach zaboru pruskiego na wyspie katedralnej zbudowano elementy twierdzy, m.in. Fort Radziwiłł i służbę katedralną, których ślady zachowały się do dziś. Nieco więcej na temat tego wyjątkowego zakątka Poznania możesz znaleźć na tablicy informacyjnej u zbiegu ulic Panny Marii i Ostrów Tumski.

Kilka lat temu poznański Ostrów Tumski stał się przestrzenią pierwszej gry do samodzielnego zabawy. Opowiada ona o Ostrowie Tumskim i jego okolicach przez pryzmat pewnego... testamentu.

Zapiski testatora prowadzą przez zakamarki wyspy tumskiej do wiadomości, którą tenże chciał przekazać kolejnym pokoleniom, jako coś niesłychanie dla niego ważnego.

Karta startowa, którą trzymasz w rękach, skrywa komplet materiałów niezbędnych do poznania przekazu testatora. Zapoznaj się z fragmentami testamentu i ruszaj w przestrzeń wyspy tumskiej. Szukaj miejsc zaznaczonych na mapie i kojarz je ze wskazówkami testatora.

Gdy poznasz już treść tej wiadomości, możesz wpisać ją na stronie www.letsplaypoznan.pl w specjalnym formularzu, a znajdziesz się na liście wzajętników gry!

POWODZENIA!



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2007-2013

FUNDUSZE EUROPEJSKIE – DLA ROZWOJU INNOWACYJNEJ WIELKOPOLSKI



Dragi Nieznajomy!

Jeśli czytasz te słowa to znaczy, że Cię do treści mojej woli ostatniej dopuszczono... Za moego krótkiego życia pewną mądrość poznalem. Teraz przyszło mi kreślić te słowa, tak by tajemnica spadkobiercom miała...

Na mapie szereg punktów strzałkami zaznaczyłem, a każdemu z nich jedna li tylko liczba bądź litera odpowiada. Odszukaj te miejsca. Rozejrzyj się tam uważnie.

W pięciu z nich rozpoznasz szczegóły, które obok narysowałem, w kolejnych rozpoznasz miejsca w krótkich słowach dalej opisane, pozostałe zaś na manowce prowadzą, by być ciura mojej tajemnicy nie poznali.

Szkice me (i odpowiadające im liczby) w ostatecznej wskazówce ułożeniu pomogą. Tu uwaga: obiekty na szkicach przedstawione, znajdziesz w punktach następujących:

- na dawnym domu zakonnym,
- na budynku, w którym ongiś śpiewacy zamieszkiwali,
- na budynku damnego probostwa,
- i na dwóch świątyniach...

Miejsce zaś, w którym wszystko ukryte, odnajdziesz tylko wraz zas, gdy, wskazówkom na odwrocie tej kartki spisanym, dobierzesz kolejno adekwatne znaki...

verte →



GRA MIEJSKA *Pierwszy Stopień Poznania*



10+

180'

WIEK GRACZA

SREDNI CZAS



Krocząc od punktu do punktu szukaj budynków poniżej opisanych. Gdy takie odkrydziesz, zapisz, która z liter alfabetu przypisana mu została.

Z kolumny liter, która poniżej powstanie odczytasz dwa ważne słowa.

- Wielowickowa kolumna, a na niej Chrystusowa Męka dla ludu refleksji ustaniona.
- Budynek, którego kamienny narożnik został uniesiony przez rycerzy ostrzaczających na nim miecze.
- Gmach strzeżony przez dwoje aniołki, nad którymi wyrastają rośliny o dwóch liściach i trzech kwiatach.
- Gmach przez dwoch chłopców strzeżony, którzy po lewej i prawej stronie herbu zasiedli.
- Gmach mieszkalny, do którego wejścia pilnuje kobieta, której głowa zmiera luk kamienny.
- Gmach, do którego przylega mur z wieloma otworami.
- Świątynia, obok której Chrystus, serce swoje wskazując, przystał.
- Gmach, z którym Grzegorz z Szamotuł był związany.
- Świątynia przez ojca budowana, a przez syna ukończona.

Znasz już te słowa? Jeśli tak, to medz, że znajdują one użycie tylko jeśli odkrydziesz miejsce, gdzie moj sekret ukrytem. Poznajesz już liczby rysunkiem odpowiadające? Zsumuj je. Otrzymany wynik do punktu właściwego Cię poprowadza.

I tak: 16 to miejsce, w którym spostrzegłeś Tiare, 17 to miejsce, gdzie zoczyłeś portal, 18 to świątynia, ku której medzie brama z sercem, 19 to pomnik poświęcony poecie – tytułarnemu proboszczowi.

Znajdziesz tam wyryty w kamieniu napis, który słowami przez Ciebie poznany się zaczyna (przed nimi jeno trzy litery stoją).

Widzisz go? Jeśli tak, ta droga do sekretu poznania jest arcyprasta. Tu także liczby rysunkiem odpowiadającym pomochnymi się okaza. Pozwala one przerzucić znaki pośród fałszywych wybrać i we właściwej kolejności ułożyć. A owa kolejność to: Tiara, Herb, Okno, Pilaster oraz Portal. Znasz odpowiadające im liczby? Odnajduj je i znaki kolejne przepisuj. I tak:

1. Drugi wers, druga litera z lewej.
2. Ostatni wers, ostatnia cyfra.
3. Dziewiąty wers, pierwsza litera.
4. Dwudziesty pierwszy wers, druga cyfra z prawej.
5. Ostatni wers, pierwsza cyfra.
6. Pierwszy wers, pierwsza litera od końca.

Powodzenia!

Tu wpisz co otrzymał:
P.S. Czy znaki te z czymś Ci się kojarzą?

