

ROZEJRZYJ SIĘ



ZASTANÓW SIĘ

- M - Nad bramą wjazdową góruje wieża o podstawie ośmiokąta.
- I - Przy wejściu znajduje się tablica opisująca wydarzenia z 1789 roku.
- J - Nad jednym z najwyższych okien gmachu, pod łukiem dachu, sphywają dwa tańcuchy czy też warkocze.
- K - Na elewacji sąsiadującego budynku (stojącego za metalowym płotem) dostrzeżesz napis SALVE.
- D - Na dziedzińcu zobaczysz szachulcowy budynek (z muru pruskiego).
- Z - Przy wejściu znajduje się tablica upamiętniająca wydarzenie z 1900 roku.
- O - Na narożniku budynku, w szczycie zapisano rok - 1897.
- H - Nad wejściem do budynku w szczycie góruje okragły zegar.

JAK GRAĆ

1. Odwiedź w dowolnej kolejności miejsca oznaczone na planie i rozwiąż zagadki zgodnie z oznaczeniami, aby dowiedzieć się, jakie litery należy podstawić w miejsce liter szyfrogramu.
2. Widoczne na ikonach litery szyfrogramu na planie należy zastąpić tymi, którymi są oznaczone odpowiadające poszczególnym miejscom wskazówki lub fotografie.
3. Zdobywaj kolejne litery. Działaj jak kryptolog. Staraj się domyślić brakujących liter hasła (nie musisz dotrzeć wszędzie, a rozwiązując wszystkie zagadki, nie poznasz wszystkich liter).



ROZEJRZYJ SIĘ



W miejscach oznaczonych ikoną aparatu fotograficznego szukaj elementów przedstawionych na fotografiach po lewej.

PORÓWNAJ



W miejscach oznaczonych ikoną obrazka znajdź obiekty widoczne na archiwalnych fotografiach.

ZASTANÓW SIĘ



Kiedy znajdziesz się w punkcie oznaczonym ikoną kartki, zastanów się, który z opisów po lewej stronie pasuje do tego miejsca.

PORÓWNAJ



gryturystyczne.pl

Gra turystyczna

SEKRETNY CIĘSZYN

N D

L X

12+ 2h

WIEK GRACZA ŚREDNI CZAS



Sfinansowano ze środków województwa śląskiego i miasta Sosnowiec