

1,2,3...

WEJDŹ DO GRY!

# Tajne Pismo Wildeckie

Każda litera na mapie  
odpowiada innej literze  
alfabetu.  
Szczegółowe instrukcje,  
jak szukać liter -  
na następnej stronie. ->



O, T, F

U, K

J, B

P

L, S, R

Z, E

N, A

W

C

H, D, Z



POZnań\*

\*Miasto know-how

GRY TURYSTYCZNE TO NOWY SPOSÓB ZWIEDZANIA. UCZESTNICY, WYPOSAŻENI W KARTY GRY, RUSZAJĄ W TEREN, BY ROZWIĄKAĆ ZADANE IM ZAGADKI. ZWYCIĘZCY REJESTRUJĄ SIĘ W INTERNECIE I WYGRYWAJĄ NAGRODY. NINIEJSZA GRA JEST CZĘŚCIĄ TRYPTYKU MIEJSKIEGO OPOWIADAJĄCEGO O TRZECH WYJĄTKOWYCH DZIELNICACH - ŁAZARZU, JEŻYCACH I WILDZIE.

PRZECZYTAJ FABUŁĘ GRY I RYS HISTORYCZNY, KTÓRE WPROWADZĄ CIĘ W KLIMAT GRY. POZNAJ WILDĘ, A ROZWIĄZESZ ZAGADKĘ TAJEMNICZEGO KODU. POZNASZ SŁOWA GRYPY I DOWIESZ SIĘ PRAWDY! WPISZ JEGO TREŚĆ NA [WWW.GRYTURYSTYCZNE.PL](http://WWW.GRYTURYSTYCZNE.PL), A POZNASZ FINAŁ SPRAWY!

**WILDA** TO JEDNA Z TRZECH DZIELNIC PRZYŁĄCZONYCH 1 KWIETNIA 1900 R. DO POZNANIA. PIERWSZA WZMIANKA O TUTEJSZEJ WSI WIERZBICE POCHODZI Z 1253 R. W 1488 R. WIERZBICE KUPIŁ JAKUB WILDA. NA POCZĄTKU XVII W. WIEŚ OPUSTOSZAŁA PO SPLĄDROWANIU PRZEZ SZWEDÓW. OD 1747 R. BYŁA ZASIEDLANA PRZEZ BAMBROW. W 1912 R. POWSTAŁ TU KLUB SPORTOWY WARTA POZNAŃ. 28 CZERWCA 1956 R. W TUTEJSZYCH ZAKŁADACH H. CEGIELSKIEGO ROZPOCZĄŁ SIĘ STRAJK.

**TEGO DNIA POLICJANCI Z KOMISARIATU PRZY CHŁAPOWSKIEGO DŁUGO NIE ZAPOMNĄ.**

OD RANA CO OKOŁO GODZINĘ DOKONYWANO ZGŁOSZEŃ O KOLEJNYCH WYBITYCH SZYBACH W WILDECKICH BUDYNKACH. NARZĘDZIE PRZESTĘPSTWA BYŁO TYPOWE DLA TAKICH WYPADKÓW: NIEWIELKIE KAMIENIE, MIOTANE ZAPEWNE ZA POMOCĄ PROCY. ZEZNANIA ŚWIADKÓW WSKAZYWAŁY, BY POSZUKAĆ WINNYCH WŚRÓD MŁODZIEŻY SZKOLNEJ. PROSTY ZABIEG - SPRAWDZENIE, KTO TEGO DNIA POZWOLIŁ SOBIE NA WAGARY - WYŁOŃIŁ KILKU PODEJRZANYCH ZE SZKÓŁ PRZY ULICY PRĄDZYŃSKIEGO I ŚW. JERZEGO...

CIĄG DALSZY NA ODWROCIE...



COTO GRA?

JAK GRAC?

TROCHE HISTORII

FABUŁA GRY

# WILDA

PRZESŁUCHANIE PRZEZ DUET POLICJANTÓW – DOBREGO I ZŁEGO – PODZIAŁAŁO DYSCIPLINUJĄCO NA WSZYSTKICH WAGAROWICZÓW, A PRZEDĘ WSZYSTKIM WYŁOŃIŁO PODEJRZANEGO, KTÓREGO ZDRADZIŁ NIECO STAROŚWIECKI PSEUDONIM. NA MARCELEGO WOŁANO BOWIEM... MARCEL WILDECKIE WYBIJOKNO.

OPINIA NAUCZYCIELI ZE SZKOŁY PRZY PRĄDZYŃSKIEGO TYLKO POGORSZYŁA SYTUACJĘ: „ZDOLNY, ALE LENIWIY, CHODZI SWOIMI DRÓGAMI, CZĘŚCIEJ MOŻNA GO SPOTKAĆ GDZIEŚ WŚRÓD WILDECKICH ZAULKÓW NIŻ W SZKOLE”. A OD KOLEGÓW, TAKŻE WAGAROWICZÓW, POLICJANCI DOWIEDZIELI SIĘ O KOLEJNYCH OBCIĄŻAJĄCYCH FAKTACH: „CHWALIŁ SIĘ, ŻE MA PROCĘ I CELNE OKO” – POWIEDZIAŁ RUDOWŁOSY BARTEK.

SAM PODEJRZANY JAKBY ZANIEMÓWIŁ. NAJWYRAŃNIEJ NIE MIAŁ OCHOTY NA ROZMOWY Z POLICJANTAMI. ZAPADŁA DECYZJA O ZATRZYMANIU GO DO WYJAŚNIENIA SPRAWY. JEDNAK ZANIM DO TEGO DOSZŁO, POLICJANCI ZORIENTOWALI SIĘ, ŻE MŁODY MIESZKANIEC WILDY UKRADKIEM PISZE COŚ NA SKRAWKU PAPIERU. NAJWYRAŃNIEJ BYŁ TO GRYP. „WRESZCIE COŚ BĘDZIEMY MIEĆ” – UCIESZYLI SIĘ FUNKCJONARIUSZE, JEDNAK PO ODEBRANIU KARTKI OKAZAŁO SIĘ, ŻE JEST POKRYTA CIĄGIEM PRZYPADKOWYCH ZNAKÓW. KONSULTACJA TELEFONICZNA Z POLICYJNYM KRYPTOLOGIEM NIC NIE POMOGŁA. „TO ZAPEWNE JAKIŚ PROSTY, SZCZENIACKI SZYFR, ALE TEKST JEST ZA KRÓTKI, BY PODDAĆ GO ANALIZIE STATYSTYCZNEJ. MUSICIE PRÓBOWAĆ INACZEJ...”.

TYMCZASEM NA KOMISARIAT ZGŁOSIŁA SIĘ MATKA CHŁOPCA. „NIE WIERZĘ, ŻE ON TO ZROBIŁ. CHODZI PO WILDZIE Z KOLEGAMI, ALE PSOTNIK TO ON NIE JEST. INTERESUJE SIĘ BARDZO HISTORIA, NAWET JAK IDZIE NA GROLLMANA NA SANKI, TO MI OPOWIADA, CO TAM BYŁO. KTÓRY CHŁOPAK DZIŚ WIE, ŻE TAM FORT STAŁ? ZBIERA MAPY, FOTOGRAFIE, PAMIĄTKI. O, PROSZĘ – PRZYNIOSŁAM JEGO ZESZYT. CZY TAKI CHŁOPAK MOŻE BEZMYŚLNIE WYBIJAĆ OKNA? KILKA RAZY STUKAŁ SZYBĘ NA ŚMIETNIKU, TO TAK NA NIEGO WOŁAJĄ, ALE CZY PAN, PANIE KOMISARZU, JAK BYŁ CHŁOPCEM, TEŻ NIE MIAŁ PROCY I NIE STRZELAŁ? PRZYNAJMNIEJ DO GOŁĘBI NIE...”.

ALE POLICJANCI JUŻ NIE SŁUCHALI MATKI PODEJRZANEGO. ICH UWAGA SKUPIŁA SIĘ NA ZAWARTOŚCI ZESZYTU PEŁNEGO RÓŻNYCH ZAPISKÓW. NA JEDNEJ ZE STRON WIDNIAŁA MAPA WILDY I ODRĘCZNE NOTATKI.

**A** – brama strzeżona przez lwa. Odejmij od jej numeru 100 i podziel przez 2. To liczba określająca kolejną literę z alfabetu.

**B** – znajdź Archanioła Michała. Potrzebujesz ostatniej litery z trzech nad nim.

**C** – 3. litera przedmiotu wystającego na obu drzewach wyrastających nad bramą wjazdową do kamienicy.

**D** – 1. litera w nazwie najwiskszego zwierzęcia, które znajdziesz na budynku położonym naprzeciw wejścia do kościoła.

**E** – 1. litera imienia mężczyzny, którego nazwisko pojawia się na tabliczce na krzyżu postawionym w miejscu dawnej szubienicy miejskiej.

**R** – 1. litera królewskiego przedmiotu znajdującego się na fasadzie kamienicy, której fragment uwieczniono na fotografii 1.

**F** – 3. litera w nazwie ptaka nad wejściem do dawnej Królewskiej Wyższej Szkoły Budowy Maszyn.

**G** – weź 8. literę 1. wyrazu z dużego pomnika. Szukasz kolejnej litery w alfabecie.

**S** – 1. litera w drugim słowie napisu znajdującego się pod detalem przedstawionym na fotografii 3.

**H** – 1. litera 7. wersu tabliczki znajdującej się w grocie z prawej strony kościoła zbudowanego w 1950. rocznicę Chrztu Polski.

**I** – 2. litera 10. wersu tablicy upamiętniającej zryw robotników.

**T** – 1. litera symbolu pierwiastka, którego nazwa jako pierwsza pojawia się na tablicy pamiątkowej na dawnym domu starców.

**J** – 4. litera nazwy ulicy, na której znajdziesz typowe dla Wildy kamienice z przedziódkami.

**K** – 2. litera na tablicy umieszczonej na dawnym leprozorium św. Łazarza, które mijasz po prawej stronie, wjeżdżając tramwajem na Wildę.

**V** – 2. litera z nazwy zwierzęcia wystającego w górnym lewym i dolnym prawym krańcu okna w wykuszu przy skrzyżowaniu.

**M** – 3. litera nazwy postaci deptanej przez osobę znajdującą się na tle słowca.

**W** – 3. litera imienia generała, patrona jednej z ulic wiodących do zajezdni tramwajowej.

**X** – 5. litera nazwiska patrona ulicy, przy której od 1913 roku mieści się Urząd Pracy.

**Y** – 2. litera nazwy polnych kwiatów, które trzymają dzieci w bramie do szkoły.

**Z** – 1. litera 3. słowa na małej metalowej tabliczce, którą zobaczysz naprzeciw budynku dawnej elektrowni.

**N** – duża czerwona litera przy wejściu pod wieżyczką dawnego klasztoru i szkoły siostr Serceanek.

**O** – biała litera na niebieskim tle na ceglonym budynku (dawnego gimnazjum), na który patrzy jedna z fotografii 2.

**P** – 1. litera 2. słowa, które znajdziesz na bramie wjazdowej.

WK SYCHLJ TMPULGF HEJMTYRMS  
FL XUL BITXL OYCWF

KOD:  
DESZYFR:

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W X Y Z



WILDA

TRYPTYK MIEJSKI  
GRA TURYSTYCZNA



10+

120'

WIEK GRACZA ŚREDNI CZAS