

1,2,3...

WEJDŹ DO GRY!

CO TO GRA?

GRY TRYPTYKU MIEJSKIEGO SĄ GRAMI TYPU "ZWIEDZAJ GRAJĄC - GRAJ ZWIEDZAJĄC" - UCZESTNICY OTRZYMUJĄ KARTĘ STARTOWĄ I RUSZAJĄ W MIASTO BY SAMODZIELNIE ROZWIKŁAĆ PRZEDSTAWIONE ZAGADKI.

PRZECZYTAJ FABUŁĘ GRY I RYS HISTORYCZNY, WPROWADZĄ CIE ONE W KLIMAT GRY. POZNAJ WILDĘ, A ROZWIĄZESZ ZAGADKĘ TAJEMNICZEGO KODU. POZNASZ TREŚĆ GRYPY I DOWIESZ SIĘ PRAWDY! PRZEŚLIJ JEGO TREŚĆ SMSEM O FORMACIE AT.GRAMIEJSKA.123TRECSCGRYPYU
NP. AT.GRAMIEJSKA.123ANTONIWIWSZYSTKO
NA NR 70068 (KOSZT 0,61 ZŁ Z VAT), A POZNASZ FINAŁ SPRAWY!

JAK GRAĆ?

WILDA – JEDNA Z TRZECH DZIELNIC PRZYŁĄCZONYCH 1 KWIECIA 1900 ROKU DO POZNANIA. PIERWSZA WZMIANKA O TUTEJSZEJ WSI WIERZBICE POCHODZI Z 1253 ROKU. W 1488 ROKU WIERZBICE KUPIŁ JAKUB WILDA. W POCZĄTKU XVII W. WIEŚ OPUSTOSZAŁA PO SPLĄDROWANIU PRZEZ SZWEDÓW. OD 1747 ROKU ZASIEDLANA PRZEZ BAMBRÓW. W 1912 ROKU POWSTAŁ TU KLUB SPORTOWY WARTA POZNAŃ. W TUTEJSZYCH ZAKŁADACH H. CEGIELSKIEGO ROZPOCZAŁ SIĘ STRAJK 28 CZERWCA 1956 ROKU.



TROCHE HISTORII

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 W TAKICH WYPADKACH. NIWIELKIE KAMIENIE, MIOTANE ZAPEWNE ZA POMOCĄ PROCY. ZEZNANIA ŚWIADKÓW KAZAŁY POSZUKIWAĆ WINNYCH WŚRÓD MŁODZIEŻY GIMNAZJALNEJ. PROSTY ZABIEG - SPRAWDZENIE KTO TEGO DNIA POZWOLIŁ SOBIE NA WAGARY - WYŁONIŁ KILKU PODEJRZANYCH ZE SZKÓŁ PRZY ULICY PRĄDZYŃSKIEGO I ŚW. JERZEGO...

FABUŁA GRY

Tajne Pismo Wildeckie

Każda litera na mapie odpowiada innej literze w alfabecie. Szczegółowe opisy jak szukać liter na następnej stronie! →



WILDA

WILDA

TEGO DNIA POLICJANCY 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 W TAKICH WYPADKACH. NIEWIELKIE KAMIENIE, MIOTANE ZAPEWNE ZA POMOCĄ PROCY. ZEZNANIA ŚWIADKÓW KAZAŁY POSZUKIWAĆ WINNYCH WŚRÓD MŁODZIEŻY GIMNAZJALNEJ. PROSTY ZABIEG - SPRAWDZENIE KTO TEGO DNIA POZWOŁIŁ SOBIE NA WAGARY - WYŁONIŁ KILKU PODEJRZANYCH ZE SZKOŁ PRZY ULICY PRĄDZYŃSKIEGO I ŚW. JERZEGO.

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

OPINIA NAUCZYCIELI ZE SZKOŁY PRZY ŚW. JERZEGO TYLKO POGORSZYŁA SYTUACJĘ: „ZDOLNY ALE LENIWI, CHODZI SWOIMI DROGAMI, CZĘŚCIĄ MOŻNA GO SPOTKAĆ GDZIEŚ WŚRÓD WILDECKICH ZAUŁKÓW NIŻ W SZKOLE”. A OD KOLEGÓW, TAKŻE INNYCH WAGAROWICZÓW POLICJANCY DOWIEDZIELI SIĘ KOLEJNYCH OBCIĄŻAJĄCYCH FAKTÓW: „CHWAŁIŁ SIĘ, ŻE MA PROCĘ I CELNE OKO” - POWIEDZIAŁ RUDOWŁOSY BARTEK.

SAM PODEJRZANY JAKBY ZANIEMÓWIŁ. NAJWYRAŹNIEJ NIE MIAŁ OCHOTY NA ROZMOWY Z POLICJANTAMI. ZAPADŁA DECYZJA O ZATRZYMANIU GO DO WYJAŚNIENIA SPRAWY. JEDNAK ZANIM DO TEGO DOSZŁO POLICJANCY ZORIENTOWALI SIĘ, ŻE MŁODY MIESZKANIEC WILDY UKRADKIEM PISZE COŚ NA SKRAWKU PAPIERU. NAJWYRAŹNIEJ BYŁ TO GRYP. „WRESZCIE COŚ BĘDZIEMY MIEĆ” - UCIESZYLI SIĘ FUNKCJONARIUSZE, JEDNAK PO ODEBRANIU KARTKI OKAZAŁO SIĘ, ŻE JEST POKRYTA CIĄGIEM PRZYFADKOWYCH 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...”

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

ALE POLICJANCY 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 występującego na obu drzewach, wyrastających nad bramą wjazdową do kościoła.

D - 1. litera w nazwie największego zwierzęcia, które znajdziesz na budynku położonym na przeciw wejścia do kościoła.

E - 1. litera imienia występującego na tabliczce na krzyżu postawionym w miejscu dawnej szubienicy miejskiej.

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.

H - 1. litera 7. wersu tabliczki znajdującej się w gronie przy kościele zbudowanym w 950. rocznicę Chrztu Polski.

I - 2. litera 10. wersu tablicy ufamiętniczącej zryw robotników.

J - 4. litera nazwy ulicy, na której znajdziesz typowe dla Wildy kamienice z przedobródkami.

K - 2. litera na tablicy umieszczonej na dworku Leprozorium św. Łazarza, które mijasz po prawej stronie wjeżdżając tramwajem na Wildę.

L - 2. litera 3. słowa, które na swojej tarczy ma Archanioł Michał

M - 3. litera nazwy postaci deptanej przez osobę znajdującą się na tle stołca.

N - data czerwca litera przy wejściu pod wieżyczką dawnego klasztoru i szkoły Sióstr Sercanek.

O - litera na niebieskim tle na ceglany budynku, (dawnego gimnazjum), na który patrzy jedna z fotografii 2.

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

R - 1. litera królewskiego przedmiotu znajdującego się na fasadzie kamienicy, uwiecznionej na fotografii 1

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

T - 1. litera w symbolu pierwiastka, którego nazwa jako 1. pojawia się na tablicy na dawnym domu starców.

U - 2. litera z nazwy zwierzęcia występującego w 80-mym lewym i dolnym prawym kącie okna w wykuszu.

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

X - 5. litera nazwiska patrona ulicy, przy której od 1913 roku funkcjonuje Urząd Pracy.

Y - 2. litera nazwy kuratorów, które trzymają dzieci w bramie do szkoły.

Z - 1. litera 3. słowa na małej metalowej tabliczce, którą zobaczysz na przeciw budynku dawnej elektrowni.



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

KOD:
DESZYFR:

ABCDEF GHI JKLMNOPRSTUVWXYZ



TRYPTYK MIEJSKI
GRA MIEJSKA WILDA

Z OKAZJI 110. ROCZNICY WŁĄCZENIA WILDY DO MIASTA POZNAŃ

