

2014

XIX ZLOT WESTERPLATTE

Trasa Starszoharcerska

CREATIO



Hufiec ZHP Gdańsk-Portowa | hm. Artur Lemański



Zawartość

WSTĘP.....	4
Zarys fabularny	4
Informacje ogólne	4
Zadania przedzlotowe	4
Ramowy układ gier i zajęć	5
INFORMACJE PRZEDZLOTOWE	6
OGÓLNE ZASADY GIER.....	8
29.08.2014 - GRY / ZADANIA / KOMINKI.....	9
GRA "Początki" (1.1.).....	9
Opis Gry:.....	9
Przebieg Gry:	10
GRA "Bogaty Kupiec" cz. 1 (1.2)	17
Opis Gry	17
Przebieg Gry	18
KOMINEK "W grodzie".....	19
30.08.2014 - GRY / ZADANIA / KOMINKI.....	19
GRA "Linia Czasu" (2.1).....	19
Opis Gry	19
Przebieg Gry	22
Podsumowanie Gry	70
GRA "Gospodarz" (2.2).....	70
Opis Gry	70
Przebieg Gry	71
GRA "Bogaty Kupiec" cz. 2 (2.3)	84
Opis Gry	84
Przebieg Gry	84
ZADANIE ZLOTOWE "Dawny obraz" (2.4).....	86
KOMINEK "Wolne Miasto Gdańsk".....	86
31.08.2014 - GRY / ZADANIA / KOMINKI.....	87
GRA "Skarb Wieków" (3.1)	87
Opis Gry	87
Przebieg Gry	87
GRA "Wsparcie" (3.2)	95



Opis Gry	95
Przebieg Gry	97
Podsumowanie Gry	110
WIELKIE PRZELICZENIE (3.3)	111
PODSUMOWANIE (POREALIZACYJNE).....	111



WSTĘP

Zarys fabularny

"Zapytam Cię: Co byś zrobił gdybyś mógł cofnąć się nieco o ten jeden krok, aby tym lepiej się do niego przygotować? Skorzystałbyś z takiej szansy? Myślisz, że to by coś zmieniło? A gdybym ci powiedział, że mogę dać ci taką szansę w stosunku do kilku historycznych wydarzeń? Spróbowałbyś?"

Czy można wpłynąć na wydarzenia na Westerplatte? Czy można w jakiś sposób zmienić kolejność historii? Czy można lepiej się przygotować do nadchodzących wydarzeń? Trasa "Creatio" pozwoli odpowiedzieć na te pytania.

Damy Wam możliwości i szanse na stworzenie własnej linii historii dla Gdańska i Westerplatte. Będziecie mogli podążać różnymi ścieżkami, a to jak zakończycie - zależy jedynie od Was. Zapraszamy!

Informacje ogólne

Całość trasy będzie zamykać się w konkurencjach osadzonych w dotychczasowej historii Gdańska i Westerplatte. Zadaniem trasy jest przedstawienie ważnych wydarzeń historycznych wpływających na losy miasta, w sposób bardzo przystępny i atrakcyjny. W pierwszej kolejności drużyny rozpoczną swoją wędrówkę od czasów najbardziej zamierzcztych, a wręcz legendarnych, w dalszej kolejności będą w wydarzeniach historycznych uczestniczyć, a nawet je zmieniać.

Wraz z rozgrywaniem gier terenowych i fabularnych uczestnicy będą mogli brać udział w grach pobocznych, które będą rozgrywane równoległe do głównych. Gry i zadania poboczne mają za zadanie urozmaicić czas uczestnikom oraz dać zajęcie podczas nieplanowanych przerw, które mogą się pojawić np. w trakcie oczekiwania na jakimś punkcie.

Zadania przedzlotowe

- A. Zapoznanie się z materiałami przesyłanymi przez organizatorów.
- B. Zabranie z sobą (wystarczy jeden na patrol) smartfonu z dostępem do internetu oraz zainstalowaną aplikacją czytnika kodów QR.
- C. Wykonanie proporczyka pamiątkowego swojego patrolu, w formie trójkąta równoramiennego, podstawa 20 cm, wysokość 30 cm (proporczyk zostanie u nas). Barwy, elementy haftowane, naklejane itp - według własnego uznania. Ma to być coś, na co popatrzymy i będziemy wiedzieć, że to od Was :)

Ramowy układ gier i zajęć

29.08.2014 - przedpołudnie	Przygotowania do rozpoczęcia Zlotu.
29.08.2014 - popołudnie	Gra "Początki" (1.1)
29.08.2014 - wieczór	Gra "Bogaty Kupiec" cz. 1 (1.2) Kominek "W grodzie"
30.08.2014 - przedpołudnie	Gra "Linia Czasu" (2.1) Gra "Gospodarz" (2.2) Gra "Bogaty Kupiec" cz. 2 (2.3) Zadanie "Dawny Obraz" (2.4)
30.08.2014 - popołudnie	Gra "Linia Czasu" (2.1) Gra "Gospodarz" (2.2) Gra "Bogaty Kupiec" cz. 2 (2.3) Zadanie "Dawny Obraz" (2.4)
30.08.2014 - wieczór	Msza święta Kominek "Wolne Miasto Gdańsk"
31.08.2014 - przedpołudnie	Gra "Skarb Wieków" (3.1) Apel Zlotu
31.08.2014 - popołudnie	Gra "Wsparcie" (3.2)
31.08.2014 - wieczór	Wielkie Przeliczenie (3.3) Apel Trasy - Wyłonienie Zwycięzców
1.09.2014 - przedpołudnie	Uroczystości na Westerplatte



INFORMACJE PRZEDZLOTOWE

W mailu potwierdzającym zgłoszenie oprócz informacji czysto praktycznych (nocleg, transport, kontakt) będą znajdować się informacje fabularne dotyczące miejsca rozpoczęcia trasy. W mailu odnajdą dwie gdańskie wersje legendy o powstaniu miasta.¹

W mailu otrzymują poniższą informację:

Czas zacząć. Zaczyna się zawsze od początku prawda? Zatem znajźmy początek tego kłębka, znajźmy początek opowieści. Już tutaj znajdziemy pierwszą rozbieżność. Posłuchajcie historii o początkach miasta.

Według pierwszej opowieści początki miasta wyglądały tak...

W zamierzchłych czasach rządził w naszej stronie okrutny władca imieniem Jagła. Wybudował sobie gródek na wzniesieniu, które wkrótce zaczęto nazywać Jagłową Górą. Czuł się bezpiecznie za otaczającym zabudowania potężnym wałem, którego strzegła zbrojna drużyna złożona za zbójów i wszelkiego rodzaju rabusiów. Od czasu do czasu zasadzał się i łupił wędrownych kupców, albo fałszywymi światłami na brzegu mylił żeglarzy i kierował ich statki na mieliznę by je potem rabować. Zastraszeni kupcy i żeglarze zaczęli omijać niebezpieczną okolicę. Z braku dotychczasowych dochodów Jagła znalazł sobie ofiary w postaci mieszkańców położonej poniżej wzgórza osady. Pobierał nienależne daniny, haracze, siłą zabierał dobytek, a gdy ci protestowali - urządzał specyficzne festyny, podczas których kazał wytaczać beczki alkoholu i zmuszał ludzi do picia. Kto nie chciał pić - dostawał baty. Następnie ludziom kazano tańczyć. Odurzonym alkoholem mieszkańcom kręciło się w głowie, taniec szedł nieskładnie, potykali się i przewracali. Okrutnik tylko zaśmiewał się do rozpuku i kazał dolewać trunku.

Traktowani w ten sposób poddani mieli dość upokorzeń i przygotowywali spisek. Na kolejny taki festyn przyszli z bronią ukrytą pod ubraniem. W trakcie zabawy utworzyli korowód i trzymając się za ręce zaczęli zacieśniać krąg taneczny wokół pachołków władcy, zbijając ich w grupę, a następnie unieszkodliwiając. Obserwujący to z okna swej siedziby Jagła kazał zamknąć bramę, ale było już za późno. Rozwścieczony tłum wdarł się do gródka. W końcu schwytano także władcę i powieszono go. Powstańcy wyprowadzili z gródka kobiety i dzieci, spalili go doszczętnie, że nie pozostał żaden ślad. Młoda i piękna córka okrutnika, która sprzyjała powstańcom, poślubiła ich przywódcę. Imię Jagły wymazano z pamięci ludzkiej, a górę zaczęto nazywać Gradową. Od tej pory mieszkańcy osady żyli tylko dla siebie, bogacili się, a swoją osadę rozwijali aż powstało miasto.

Druga opowieść jest nieco krótsza:

Władca grodu na okolicznych wzgórzach, Jagła, został przez swoich poddanych poproszony o przydział ziemi na założenie miasta. Władca sprzyjał swym poddanym, jednakże z drugiej strony nie chciał im dać tej ziemi za dużo, a jedynie tyle ile koniecznie potrzebowali, więc zwołał radę starszych, by wspólnie ustalić, jaki ma być nadział. Po wielu kłótniach podczas długiego wieczornego spotkania doszedł z swymi doradcami do pewnego kompromisu.

¹ Źródło: A .Januszajtis, *Legendy dawnego Gdańska na nowo opowiedziane*, Wydawnictwo Marpress, Gdańsk



Nie wiemy jaka miała być propozycja władcy, ale na pewno nie spodobała się mieszkańcom, gdyż w czasie spotkania wystąpili z kontrpropozycją, by Jagła przyznał im tyle ziemi, ile potrafią objąć rękami. Władca spojrział na ludzi, których była garstka i uznał takie rozstrzygnięcie za korzystne dla siebie. Udał, że się zastanawia, po czym łaskawie wyraził zgodę. Wyznaczono niezbyt odległy termin. Tymczasem poddani posłali po swoich krewnych, służących i znajomych. Wyznaczonego dnia na placu u stóp wzgórza stanęły tysiące ludzi, którzy ujeli się za ręce i rozsunęli jak najdalej, tworząc nieprawdopodobnie wielki krąg przyszłych granic miasta. Księżę zrazu był zły, ale cóż – słowo się rzekło, kobyłka u płotu – jak mówi stare przysłowie. Mimo oczywistego podstępu musiał zatwierdzić tak określoną wielkość terenu. Wbito paliki, wyznaczono działki i zaczęto budowę domów. Tak powstało miasto pod wzgórzem Jagły, które później Gradową nazywano, a samo miasto Gdańskiem.

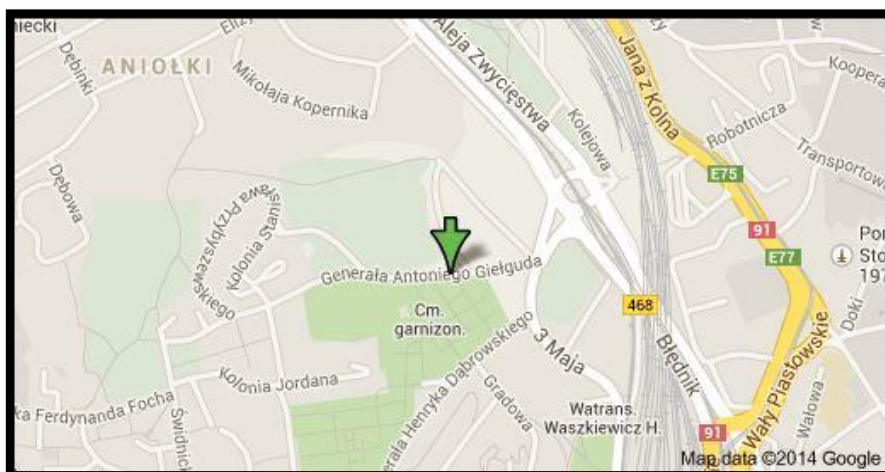
Potrąficie ocenić, która historia jest bliższa prawdy? Od tego bowiem, którą historię wybieriecie zależeć będzie miejsce rozpoczęcia Waszej przygody.

Jeśli wybieriecie historię pierwszą - udajcie się w miejsce, które wskazują cyfry: 54.360410, 18.638965

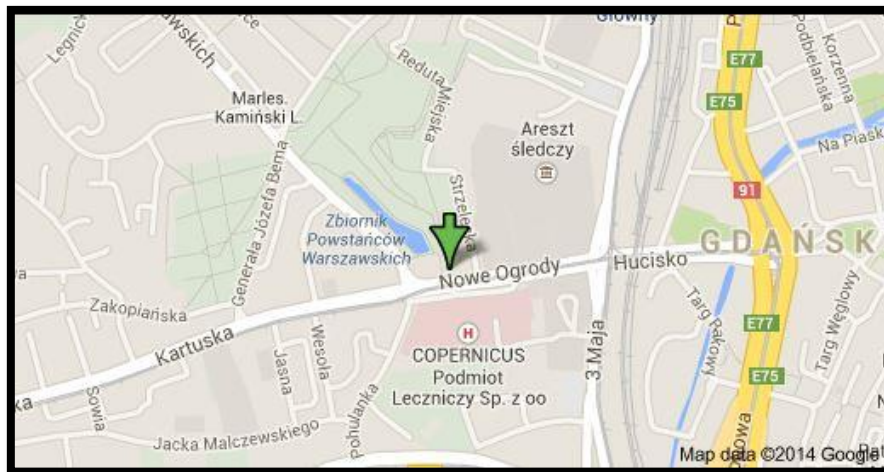
Jeśli wybieriecie historię drugą - udajcie się w miejsce, które wskazują cyfry: 54.351535, 18.637659

Cyfry to oczywiście długość i szerokość geograficzna. W dzisiejszych czasach nawet nie trzeba się specjalnie wysilać aby odnaleźć oba punkty, wystarczy wpisać je w wyszukiwarce google, która sama namierzy wskazane punkty. Te konkretne dwa znajdują się przy obszarze, na którym będzie rozgrywana pierwsza gra - Grodzisku.

Lokalizacja pierwsza wskazuje punkt:



Lokalizacja druga wskazuje punkt:



OGÓLNE ZASADY GIER

Wszystkie gry są tak ułożone aby każda była w logiczny sposób powiązana z pozostałymi. Podczas wszystkich gier drużyny zdobywają punktację w kilku kategoriach:

- Reputacja - ma za zadanie odzwierciedlać szacunek do drużyny jaki mają mieszkańcy ich miasta. Punkty reputacji są jawne dla drużyny. Działania podejmowane przez drużynę mogą na nią wpływać dodatnio lub ujemnie.

- Złoto - oczywiście najbardziej popularny kruszec, a jednocześnie środek płatniczy, ma za zadanie odzwierciedlać bogactwo zgromadzone przez drużynę. Punkty złota są jawne dla drużyny, są rozdawane w postaci żetonów o wartości: 1 gulden, 5 guldenów, 10 guldenów².

Żetony:



To jedyne punkty, które drużyny mogą inwestować i pomnażać.

- Wartość Bojowa - punkty, które będą zdobywane podczas jedynej gry na terenie Westerplatte "Wsparcie"

² Żetony zostały wykonane przy pomocy strony internetowej: <http://www.dertaler.de/en>



- Punkty Zwycięstwa - punkty, które mają za zadanie ocenić drużynę i dać możliwość porównania do pozostałych (zestawienia i wyłonienia zwycięzcy). Drużyny zdobywają je jak podczas gier jak i za pozostałe rzeczy (zadania przedzlotowe, porządek wokół siebie, zdyscyplinowanie itp.), poza tym punkty reputacji, złota i wartości bojowej na koniec współzawodnictwa również są przeliczane na PZ. Punkty Zwycięstwa nie są jawne.

29.08.2014 - GRY / ZADANIA / KOMINKI

Podczas pierwszego dnia uczestnicy mają swobodnie "wejść" w fabułę Trasy. Będzie się to wiązało z kilkoma zadaniami przedzlotowymi oraz grą rozpoczynającą. Podczas gry będą mieli szansę użycia swoich proroczyków (zadanie przedzlotowe).

GRA "Początki" (1.1.)

Podczas pierwszej gry będą musieli przenieść się do początków istnienia Gdańska, aby właśnie od tego czasu rozpocząć swoją podróż i móc uczestniczyć w historycznych wydarzeniach, a czasem nawet je zmieniać.

Opis Gry: Wszystkie ekipy muszą zjawić się jednocześnie w jednym z dwóch wybranych przez siebie punkcie, zgodnie z wcześniejszą informacją mailową. Ich zadaniem będzie nawiązanie kontaktu, następnie przejście siedmiu z czternastu prób, przy czym ilość ekip mogących wziąć udział w danej konkurencji na punkcie będzie uzależniona od rodzaju punktu. Dostępne punkty:

- Szybkie - 4 punkty, do których po prostu trzeba jak najszybciej dotrzeć, pierwsze patrole otrzymają zaliczenie, kolejne będą musiały obyc się smakiem. Te punkty są oznaczone na mapie.

- Ukryte - 4 punkty, które są w terenie ukryte i trzeba je najpierw odnaleźć, pierwsze patrole, które do nich dotrą otrzymają zaliczenie, kolejne niestety już nie. Te punkty nie są oznaczane na mapie.

- Manualne - 6 punktów, na których trzeba rozwiązać jakieś zadanie, zagadkę manualną, inną zagadkę itp. Pierwszych kilka patroli będzie mogło podejść do prób i zaliczyć, kolejne już nie. Te punkty są oznaczane na mapie.

Ilość punktów jest niezmienna (14), zmienną będzie dopuszczalna ilość zaliczeń, w zależności od ilości ekip na trasie:

	Szybkie	Ukryte	Manualne	Ogólnie
Ilość punktów:	4	4	6	14
Ilość patroli	Ilość zaliczeń na punkt	Ilość zaliczeń na punkt	Ilość zaliczeń na punkt	Minimalna ilość zaliczeń (7 x górna liczba patroli)
7 - 8	4	5	5	56
9 - 10	5	6	6	70
11 - 12	6	7	7	84
13 - 14	7	8	8	98
15 - 16	8	9	9	112



Po otrzymaniu zaliczenia:

- drużyna otrzymuje naklejkę (jedną z siedmiu) na swoją kartę patrolową
- drużyna może otrzymać element nawiązujący do innej gry
- drużyna może otrzymać złoto i/lub reputację

Zdobycie siedmiu zaliczeń wskaże miejsce, do którego muszą się udać aby "zamknąć" grę. Drużyny, które zrobią to najszybciej - będą premiowane dodatkowymi punktami.

Uwaga! Każdy z czternastu punktowych musi mieć kilkanaście kompletów naklejek mapowych na karty patrolowe.

Przebieg Gry:

1. Nawiązanie kontaktu w jednej z dwóch lokalizacji wskazanej w mailu (poblże grodziska). Drużyny nawiązują kontakt o wyznaczonej w mailu godzinie. Punktowy zbiera patrolowych, tłumaczy ogólnie zasady gry i przekazuje im notatkę:

Czternastu czeka na Was w terenie oznaczonym na szkicu. Czternastu przygotowało próby, które mają Was przygotować do dalszych działań. Musicie przejść jedynie siedem z nich aby poznać pierwszy cel podróży. Przy czym w każdej próbie może wziąć udział tylko ograniczona ilość drużyn. Zapamiętajcie, że zawsze lepiej być pierwszym. Pośród wszystkich zadań znajdziecie cztery próby polegające na szybkości, które oznaczono na szkicu niebieskimi punktami. Znajdziecie też sześć prób z wyzwaniem, które zostały oznaczone na szkicu czerwonymi punktami. Te wymagają więcej czasu, ale też więcej drużyn może zostać w nich nagrodzonymi. Znajdziecie też cztery próby ukryte, których lokalizacji na szkicu nie odnajdziecie, a które sami będziecie musieli odnaleźć. Kiedy pozytywnie przejdziecie siedem prób, wspólne pole wskaże Wam miejsce, w które udać się musicie.

Wyjaśnia wszystkie wątpliwości oraz podstawowe zasady (ma na to ok. 10 minut):

- nie wolno się rozdzielać
- nie wolno poruszać się na przelaj, w szczególności po skarpach
- przypomnienie o ilości punktów i stwierdzenie ile patroli może wziąć udział w danej konkurencji (szybkiej, ukrytej, manualnej), zgodnie z tabelą powyżej

O godzinie 0+15 (15 minut od godziny wyznaczonej w mailu) punktowy wszystkim drużynom jednocześnie przekazuje mapę:





oraz kartę patrolową:

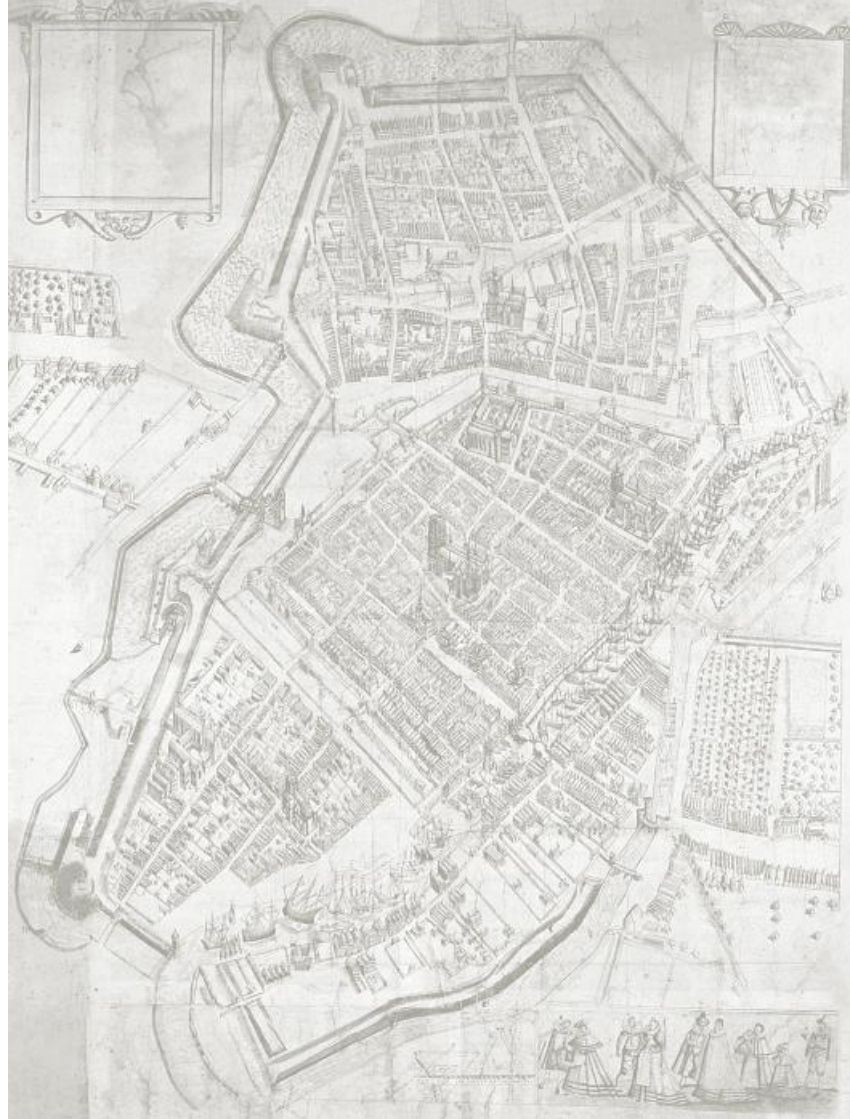




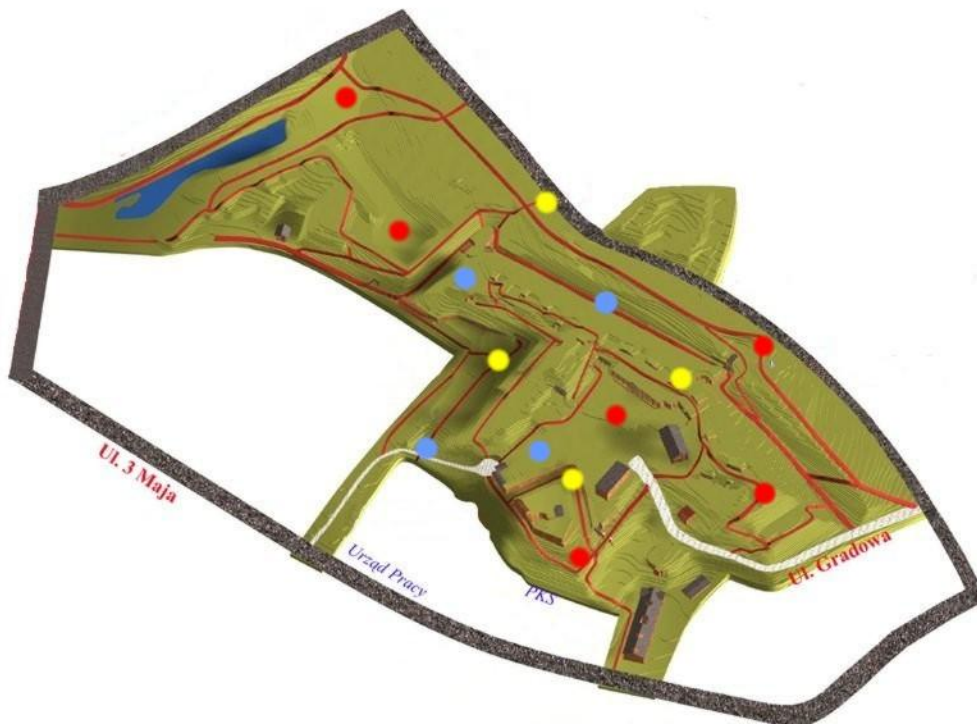
CREATIO

Patrol:

Reputacja



2. W terenie Grodziska rozstawione są punkty (niebieskie - szybkie, czerwone - manualne, żółte - ukryte). Zgodnie z poniższą mapką:



Punkty szybkie - pierwsze kilka patroli, które do nich dotrą, otrzymują zaliczenie.

Punkty ukryte - ich lokalizacja jest uczestnikom nieznana, będą musieli sami je odnaleźć. Pierwsze patrole, które odnajdą punkt - otrzymują zaliczenie.

Punkty manualne - sześć punktów, które mają zadania do wykonania, głównie zagadki manualne:

- A. Zagadka starych medali. Punktowy daje im zagadkę oraz mówi:

"W grodzie Jagły mamy też i swoich reprezentantów. Każdy z nich musi okazać się dyskiem z rybą. Otrzymaliśmy taki komplet, jednakże nasz różni się od pozostałych. A żeby go całkiem upodobnić - musimy wyciągnąć pierścień z pyska ryby."



Link do łamigłówki:

<http://www.rebel.pl/product.php/1,1572/20021/Lamiglowka-CAST-MEDAL-poziom-2-6.html>

- B. Zagadka zaklętej melodii. Punktowy daje im zagadkę oraz mówi:



"Melodię, kilkoma tonami zagranymi na myśliwskim rogu, zapowiadają się wojowie Jagły kiedy wracają do grodu. Prawie poznaliśmy sekret tej melodii, a został on ujęty w tych oto fragmentach, które należy rozdzielić..."



Link do łamigłówki:

<http://www.rebel.pl/product.php/1,1572/26222/LAMIGLOWKA-CAST-HARMONY-poziom-2-6.html>

- C. Zagadka pierścienia księżniczki. Punktowny daje im zagadkę i mówi:

"Córka Jagły w dowód lojalności dała nam swój pierścień. Dzięki niemu możemy zawsze udać się do jej siedziby i prosić o posłuchanie, gdyż każdy sługa zna pierścień swej pani. Jednak coś dziwnego się z nim dzieje, spróbujcie go złożyć."



Link do łamigłówki:

<http://www.rebel.pl/product.php/1,1572/9239/LAMIGLOWKA-CAST-RING-II-poziom-5-6.html>

- D. Zagadka kluczy. Punktowny daje im zagadkę i mówi:

"Zdobyliśmy klucze do wrót grodu Jagły, jednakże zostały one w jakiś sposób zabezpieczone. Pomóżcie je rozłączyć"



Link do łamigłówki:

<http://www.rebel.pl/product.php/1,1572/9230/LAMIGLOWKA-CAST-KEY-poziom-1-6.html>

- E. Zagadka kraba. Punktowny daje im zagadkę i mówi:

"Zawsze mamy do grodu dostarczać najpiękniejsze ryby. Ostatnio jedną taką schwytał ten oto krab. Jeśli udałoby się tą rybę uwolnić, moglibyśmy ją przekazać, a dzięki temu dodatkowe względy w grodzie uzyskać."





Link do łańcuchówki:

<http://www.rebel.pl/product.php/1,1572/22559/LAMIGLOWKA-CAST-CLAW-poziom-2-6.html>

F. Zagadka klatki. Punktowy daje im zagadkę i mówi:

"Gwiazda uwięziona. To pewien symbol, jeśli uda Wam się ją uwolnić to tak jakbyście ludzi z kajdan uwolnili."

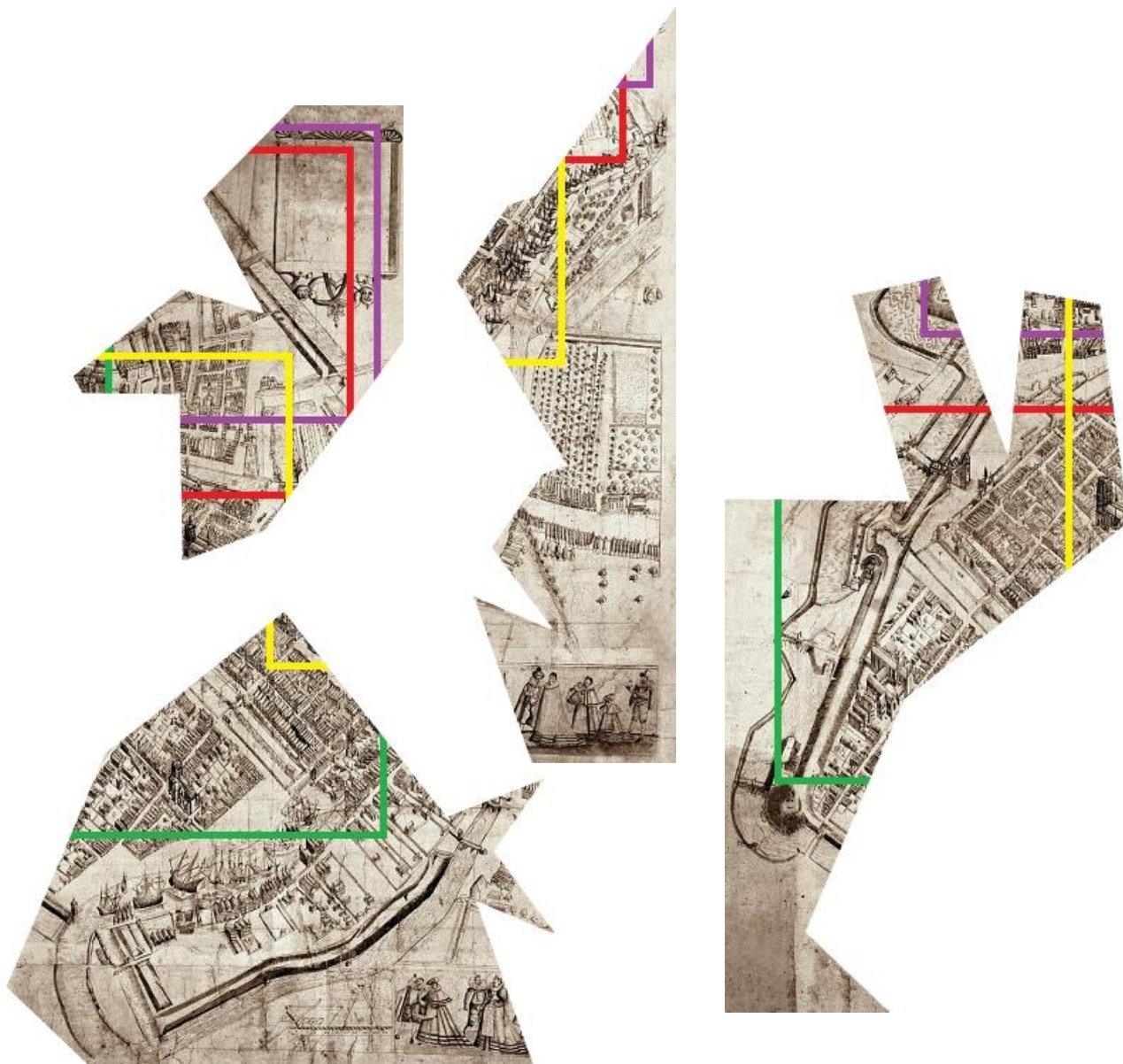


Link do łańcuchówki:

<http://www.rebel.pl/product.php/1,1572/9219/LAMIGLOWKA-CAST-CAGE-poziom-3-6.html>

Na każdym z punktów - zaliczenie zdobywa się po wykonaniu zadania (dotarcia do punktu lub wykonania zadania z łańcuchówką). Zaliczeniem jest naklejka, którą nakleja się na kartę patrolową we właściwym miejscu. Wszystkie siedem elementów utworzą mapę z oznaczeniem miejsca "zamknięcia" gry, do którego muszą się udać. Miejszem tym jest plac pomiędzy kościołem św. Katarzyny, Ratuszem Staromiejskim a Wielkim Młynem - serce Starego Miasta w Gdańsku. Wzory naklejek:





Ponadto otrzymują również:

- za zaliczenie punktów szybkich: +5 złota, + 5 reputacji
- za zaliczenie punktów ukrytych: + 10 złota
- za zaliczenie punktów manualnych: + 10 reputacji

Punkty te punktowy wpisuje w odpowiedniej, jednej z siedmiu kolumn na karcie patrolowej. Złoto w postaci żetonów przekazuje od razu.

3. W wyznaczonym przez mapę miejscu znajduje się ostatni z kontaktów, gdy do niego dotrą - sprawdzi kartę czy mają wszystkie siedem fragmentów mapy. W zamian za tą kartę patrolową, którą zabiera - daje im kartę na kolejny dzień, mówi:



"Udało Wam się założyć wasze miasto, w dowód uznania daję wam tą oto kartę, dzięki której będziecie mieli wpływ na to co się w Gdańsku dzieje i na to jak się rozwija. Tą przygodę jednak zaczniecie kolejnego dnia. Teraz czas wracać do obozowiska, gdyż dziś czeka nas jeszcze uczta i tańce."

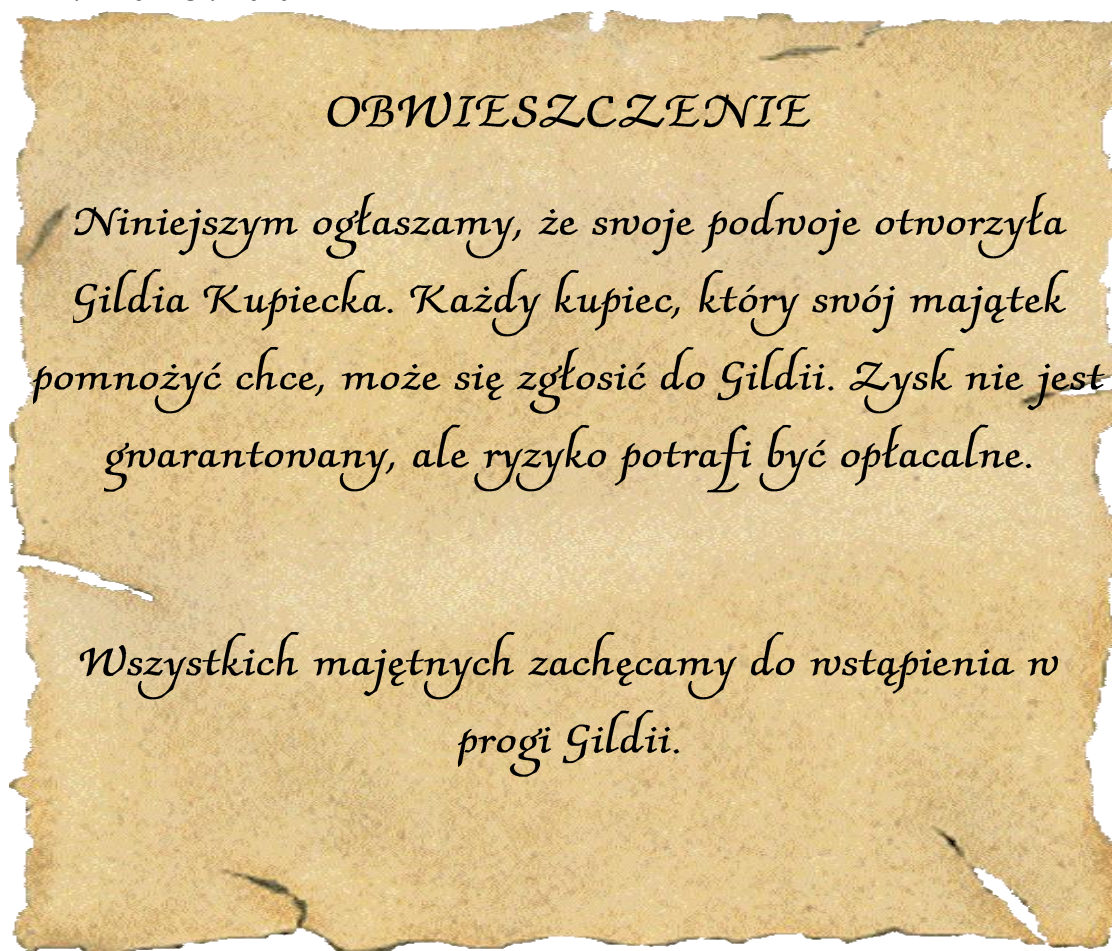
Zapotrzebowanie: mapa Gdańska x ilość patroli, wydruki zgodnie z powyższym, zagadki manualne, stroje dla epoki, karty gry na kolejny dzień (wzór karty przy opisie gry "Linia czasu").

GRA "Bogaty Kupiec" cz. 1 (1.2)

Gra "Bogaty Kupiec" będzie składać się z dwóch części i będzie prowadzona niezależnie od pozostałych gier. Każda część będzie rozgrywana danego dnia współzawodnictwa i będzie dawać szansę na pomnożenie swojego majątku. Wszystko będzie się opierać na inwestycjach dostosowanych do danych czasów.

Opis Gry

O rozpoczęciu gry będą informować ulotki:



Od momentu kiedy się pojawią, na bazie będzie działać specjalny punkt, w którym będzie można dokonać inwestycji. Inwestycje są dobrane do epoki, zatem będzie można zainwestować w wyprawy łupieżcze, handel zamorski, czy też we własny cech rzemieślniczy.



Przebieg Gry

W godzinach określonych w punkcie (podczas pierwszego dnia np. 20:00 - 23:00) będzie można zgłosić się do Gildii Kupieckiej oraz zainwestować swoje złoto w poniższe przedsięwzięcia. W przypadku sukcesu drużyna zyskuje, gdy inwestycja zakończy się niepowodzeniem - drużyna traci zainwestowane złoto, zmiana reputacji następuje zawsze.

1. Założenie cechu rzemieślniczego (dostępna jedna inwestycja)

Coraz więcej w mieście się wytwarza, a rzemieślnicy będą wdzięczni za pomoc. Każda sztuka złota przekazana na cech będzie procentować w przyszłości.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkową sztukę złota zysku.

Mnożnik złota: x 2

Reputacja: 0

Ryzyko: 10 %

Czas: 2,5 h

2. Handel wiślany (dostępne trzy inwestycje na raz)

Tyle bogactw naturalnych kryje się na tych ziemiach, a spływ rzeką jest dosyć tani. Wystarczy nakreślić odpowiednie umowy.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe dwie sztuki zysku.

Mnożnik złota: x 3

Reputacja: + 5

Ryzyko: 30 %

Czas: 0,45 h

3. Wyprawa łupieżcza (dostępne dwie inwestycje na raz)

Możemy zmusić innych aby podzielili się z nami swoimi bogactwami.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe trzy sztuki zysku.

Mnożnik złota: x4

Reputacja: - 10

Ryzyko: 50 %

Czas: 1,0 h

Podsumowując - Gildia Kupców ogłasza możliwość inwestycji w powyższe (1 inwestycja cechowa, 3 inwestycje wiślane, 2 inwestycje łupieżcze), następują zapisy i przekazanie złota. Czas zakończenia jest oficjalnie podany, wtedy też można poznać wynik swojej inwestycji oraz odebrać ewentualny zysk. Jeżeli gra będzie trwać trzy godziny to: cech będzie mógł być rozegrany tylko raz, handel wiślany trzy razy, a wyprawy łupieżcze dwa razy. Do odpowiednich wyliczeń sukcesu inwestycji przygotowano arkusz excel.



Uwagi:

Trzeba wyznaczać godziny startu i zakończenia inwestycji (może być w formie ogłoszeń w danym miejscu), dobrym pomysłem byłaby tablica i kreda.

KOMINEK "W grodzie"

Kominek przeprowadzony w formie średniowiecznej biesiady w grodzie. Każda z drużyn będzie musiała się przedstawić, opowiedzieć skąd pochodzi i pochwalić się swoimi dotychczasowymi sukcesami. W ramach kominka mogą odbyć się jeszcze: pokaz tańców średniowiecznych wraz z warsztatami, pokaz walki wojów.

Podczas kominka otrzymują wiadomość z gry "Skarb Wieków" (trop 1)

Zapotrzebowanie: ludzie z średniowiecza, sprzęt muzyczny, wydruk wiadomości - Trop 1 (z gry "Skarb Wieków").

30.08.2014 - GRY / ZADANIA / KOMINKI

Tego dnia odbywać się będzie kilka gier na raz. Podstawową będzie gra "Linia czasu", do tego prowadzona będzie gra "Bogaty Kupiec 2" oraz "Gospodarz". Gra "Linia czasu" będzie grą, w której drużyny będą wykonywać przeróżne zadania związane z Gdańskiem. Nagrodą z niektórych zadań (oprócz reputacji i złota) będą budynki (naklejane na kartę patrolową), które jednocześnie będą częścią gry "Gospodarz". Natomiast całe swoje zdobywane złoto - drużyny będą mogły w czasie całego dnia inwestować podczas gry "Bogaty Kupiec 2".

W czasie gry drużyny będą miały szansę zdobywać również wskazówki do gry "Skarb Wieków", będzie to opisane przy poszczególnych punktach gry dziennej.

GRA "Linia Czasu" (2.1)

Opis Gry

W tej grze drużyny uczestniczące będą mogły, wykonując przeróżne zadania, budować swój własny Gdańsk. Wpływać na niektóre wydarzenia, budować niektóre budynki, a dzięki utrzymywaniu nad nimi kontroli, zdobywać kolejne dodatkowe punkty (gra "Gospodarz")

Kartę patrolową do tej gry otrzymali dnia poprzedniego.

Cała gra podzielona jest na etapy godzinne:

10:00 - 14:00 - etap 1

14:00 - 15:00 - przerwa obiadowa

15:00 - 18:00 - etap 2



Niektóre zadania będą umożliwiały wykonanie niektórych kolejnych zadań (oznaczone będą strzałkami na karcie patrolowej).

Generalnie zadania na dany etap ekipy otrzymują na starcie gry. Część (jak np. C2 i C3), które są oznaczone na karcie patrolowej strzałkami - są nagrodą za wykonanie poprzedniego zadania i można je realizować dopiero po otrzymaniu. Niektóre zadania będą miały przydzielone godziny realizacji, wtedy drużyny muszą się do takiej godziny zastosować.

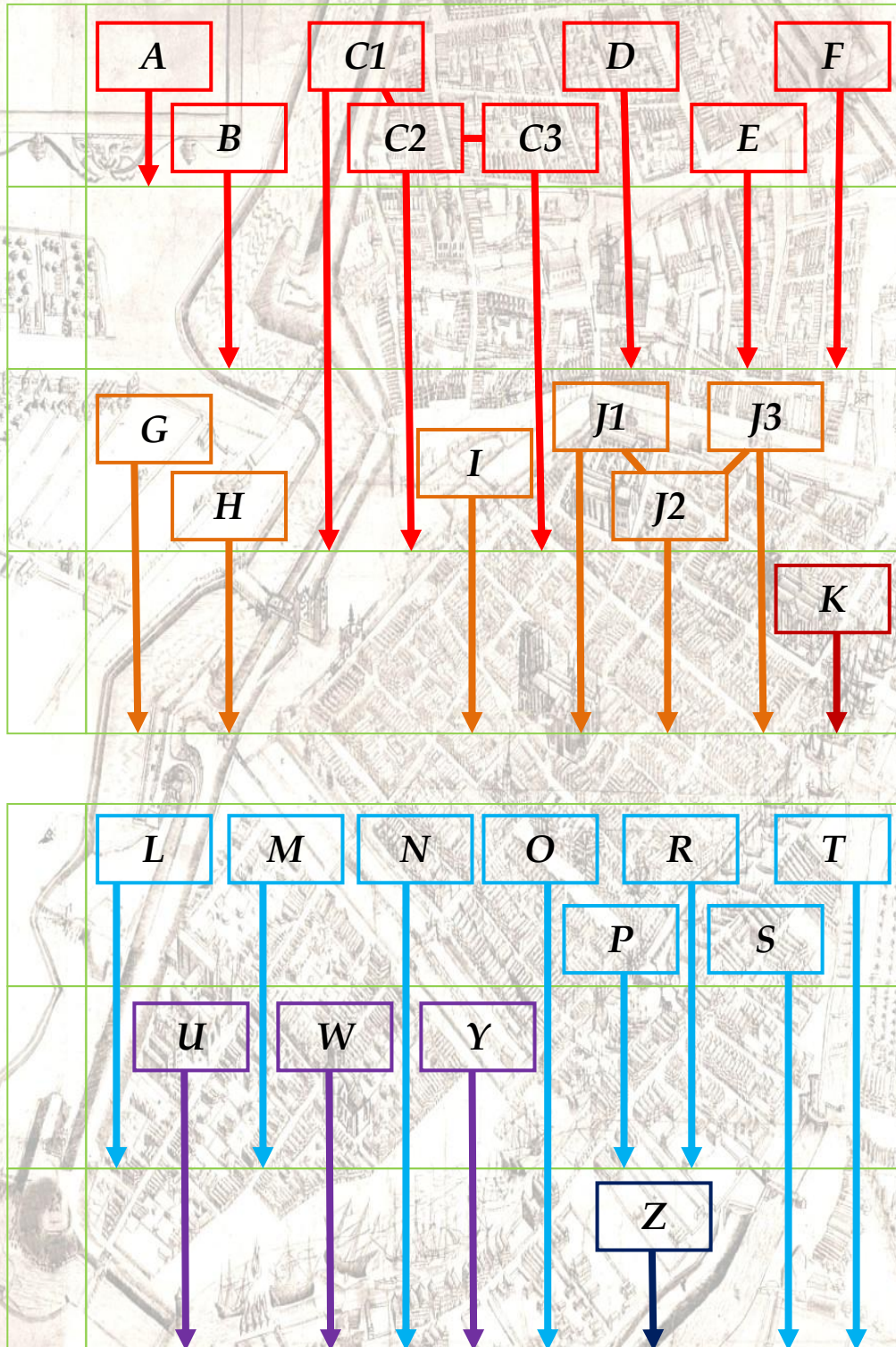
Punkty w grze będą rozstawione i otwarte w różnych godzinach. Jest to oznaczone na kartach gry oraz w ściągawkach-schematach.

Wzór karty gry:



KARTA GRY

PATROL:



Reputacja									

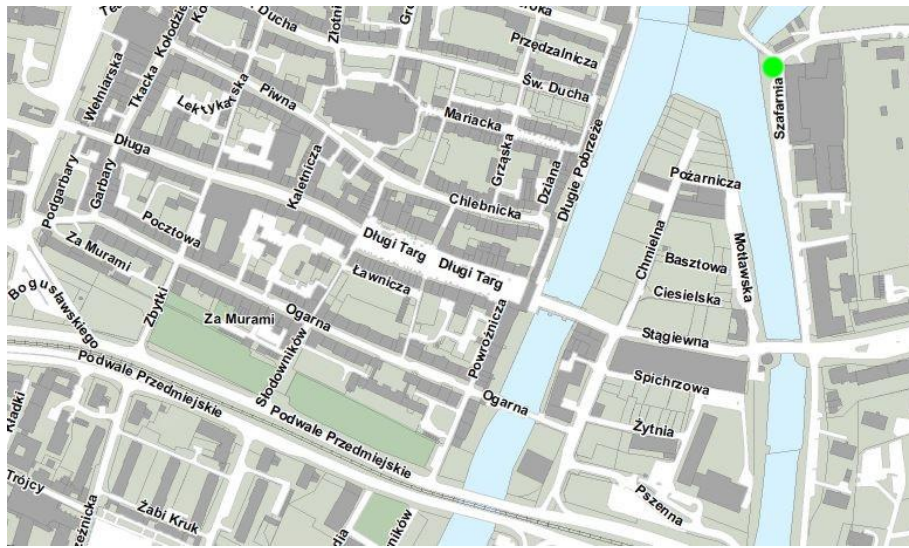


Zadanie A

Św. Wojciech

Św. Wojciech podjął się działalności misyjnej. Jego droga na Prusy wiodła przez Gdańsk, który odwiedził w 997 r. Dzięki tej wizycie nazwa miasta po raz pierwszy pojawiła się w kronikach.

Udajcie się w miejsce oznaczone na mapce ażeby potwierdzić pobyt misjonarza:



A

Zadanie:

Kiedy udadzą się na punkt spotkają tam postać, która będzie św. Wojciechem:

"Żeby potwierdzić mój pobyt w Gdańsku musicie określić jedną pewną datę mojego pobytu w waszym mieście."

Punktowy przekazuje im zagadkę św. Wojciecha, na którą będą musieli odpowiedzieć.

Odpowiedź na zagadkę: Wielka Sobota, 27 marca 997 r. według kalendarza juliańskiego.

Nagroda:

Reputacja: + 3

Złoto: +1

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)



Ustal pewną datę pobytu św. Wojciecha w Gdańsku wiedząc, że:

- ❖ Przybył do Gdańska z misją w 997 roku naszej ery.
- ❖ „Tu gdy miłosierny Bóg błogosławił jego przybyciu, gromady ludu przyjmowały chrzest. Tu także, odprawiając obrzędy mszalne, Ojcu ofiarował Chrystusa, któremu za kilka dni siebie samego miał złożyć w ofierze. Cokolwiek zaś pozostało z tego, co w komunii przyjął sam i nowo ochrzczeni, kazał zebrać i zawinąwszy w czyściutkie płótno zachował dla siebie jako wiatyk” (Ż I, 27).
- ❖ W czasach misji św. Wojciecha, podobnie jak w starożytności, udzielanie chrztu odbywało się uroczyście w Wielką Sobotę.
- ❖ Gdyby przyjazd biskupa nastąpił niespodziewanie i wypadł w tydzień po Wielkanocy, to wówczas biskup nie miałby kogo chrzcić, gdyż wszyscy katechumeni byłiby ochrzczeni przez miejscowe duchowieństwo we właściwym terminie.
- ❖ W tamtym okresie obowiązywał kalendarz juliański.
- ❖ Obliczenie daty Wielkanocy według logarytmu Jeana Meeus dla kalendarza juliańskiego:
 1. Dzielimy liczbę roku przez 4 i otrzymujemy resztę a .
 2. Dzielimy liczbę roku przez 7 i otrzymujemy resztę b .
 3. Dzielimy liczbę roku przez 19 i otrzymujemy resztę c .
 4. Dzielimy $(19 \times c + 15)$ przez 30 i otrzymujemy resztę d .
 5. Dzielimy $(2 \times a + 4 \times b - d + 34)$ przez 7 i otrzymujemy resztę e .
 6. Miesiąc = zaokrąglenie w dół $(d + e + 114) : 31$.
 7. Dzień = reszta z dzielenia $(d + e + 114)$ przez 31 plus 1.

Uwagi:

Punkt 1osobowy, możliwe jest rozdanie kartek z zadaniem i potem jedynie zbieranie poprawnych odpowiedzi.

Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek, wydruk kartek z zagadką x ilość patroli

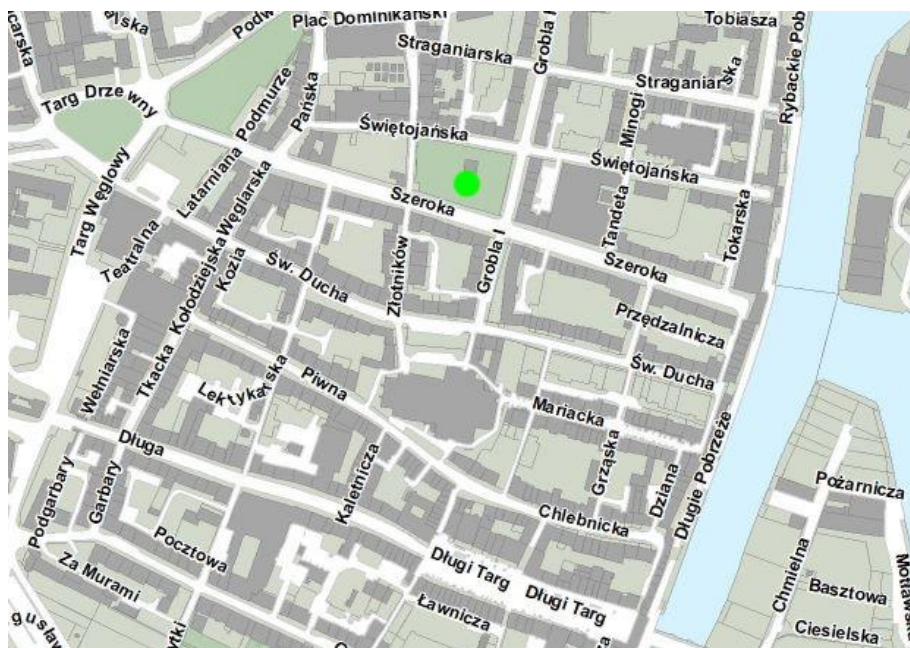


Zadanie B

Rządy Świętopelka II

Świętopelk II Wielki (ur. przed 1195, zm. 11 stycznia 1266) – książę Pomorza Gdańskiego z dynastii Sobiesławiców. Początkowo namiestnik Pomorza Gdańskiego, prowadził walki o przyłączenie kolejnych ziem do Pomorza. W czasie walk książąt dzielnicowych w Polsce przyjął tytuł księcia i ustanowił własną hierarchię na Pomorzu. Prowadził walki z Krzyżakami, Prusami, a nawet z załogami duńskimi (ziemia słupska). Za jego czasów nastąpił rozwój gospodarczy Pomorza Gdańskiego. Stoleczny Gdańsk otrzymał prawa miejskie. Powstały klasztory: dominikanów w Gdańsku, cysterek w Żarnowcu (była to żeńska filia opactwa w Oliwie) i cystersów w Bukowie koło Darłowa w ziemi sławieńskiej. Był najwybitniejszym władcą z dynastii Sobiesławiców. Potrafił osiągnąć i obronić niezawisłość swojego księstwa oraz przyczynić się do jego rozwoju. Był też pierwszym z polskich władców dzielnicowych, który musiał toczyć ciężkie boje z zakonem krzyżackim.

Udajcie się na miejsce oznaczone na mapce aby pomóc władcy Pomorza:



B

Zadanie:

Kiedy udadzą się na punkt spotkają tam postać, która będzie wysłannikiem Świętopelka:

"Musicie pomóc w rozszerzaniu wpływów naszego księcia. Mam dla was specjalne zadanie..."

Na tym punkcie będą musieli zagrać w mini grę planszową o wpływy na Pomorzu, przekazuje im instrukcję, wyjaśnia szybko wątpliwości i zasiada do gry.



Instrukcja:

- A. Na polach oznaczonych na mapce numerami umieszczamy dokładnie tyle wojów lokalnych (brązowe tło).
- B. Drużyna rozgrywająca rozpoczyna od Gdańska. Otrzymuje na początek 3 swoich wojów (białe tło) + dodatkowy żeton za każde 40 punktów reputacji jakie mają.
- C. Ich zadaniem jest w 5 rundach uzyskać jak największe wpływy na Pomorzu.
- D. Wolno atakować z terytoriów, na których stoją przynajmniej dwie armie, na terytorium sąsiednie. Sąsiednie terytoria oznacza dwa pola ze wspólnym odcinkiem granicy.
- E. Gracz atakujący określa zatem dwa (i tylko dwa) terytoria między którymi rozegra się bitwa. Następnie decyduje o liczbie swoich armii biorących w niej udział. Strona zaatakowana broni się zawsze wszystkimi pionkami na zaatakowanym terytorium.
- F. Starcia rozstrzyga się rzutami sześciennymi kośćmi. Gracz atakujący rzuca liczbą kości o jeden mniejszą od liczby jego armii biorących udział w bitwie, ale nie więcej niż trzema. Strona zaatakowana rzuca jedną kością jeśli broni się pojedynczą armią, bądź dwoma, jeśli armii jest więcej.
- G. Porównuje się najwyższe uzyskane rezultaty. Strona z niższą liczbą oczek traci jedną armię. Remis rozstrzyga się na korzyść gracza broniącego się. Jeżeli obydwie strony rzucały przynajmniej dwoma kostkami, to porównuje się także drugie najwyższe rezultaty. Stracone armie należy natychmiast zdjąć z planszy. Gracz nie może stracić więcej pionków niż liczba kości, którymi rzucał.
- H. Liczba ataków jest ograniczona tylko liczbą pionków. Gracz na którego przypada kolejka może atakować z wybranego terytorium, następnie atakować z innego i znowu wrócić do pierwszego. Wybrane terytorium może być atakowane dowolną liczbą razy w ciągu rundy i to z rozmaitych stron. Przegrana bitwa nie przerywa fazy ataków, chyba że graczowi zabraknie terytoriów okupowanych przez przynajmniej dwie armie.
- I. W wyniku starcia mogą zostać wyeliminowane wszystkie pionki na atakowanym terytorium. Wtedy gracz atakujący przesuwa na to terytorium przynajmniej tyle pionków iloma kostkami rzucał w ostatnim starciu. Na terytorium, z którego atakował, musi jednak pozostać przynajmniej jeden pionek.
- J. Kiedy atakujący nie ma już możliwości ataków, następuje faza ataków plemion lokalnych(po tej stronie gra punktowy) atakując tylko graniczne pola i bez możliwości przesuwania wojsk pomiędzy polami. Kiedy punktowy zakończy swoje działania, następuje kolejna runda.
- K. Gracz w kolejnej rundzie określa możliwości mobilizacyjne i pobiera nowe żetony swoich wojsk, tyle żetonów wojów ile określają cyfry na opanowanych przez niego obszarach (np. startowy Gdańsk daje 2 wojów). Rozkłada nowe żetony na kontrolowanych przez siebie obszarach tworząc wojska. Zaś po ich rozłożeniu - przechodzi do fazy ataków.
- L. Gra kończy się po 5 rundach, chyba że drużynie uda się wcześniej zająć całe Pomorze.

Przykłady starć:

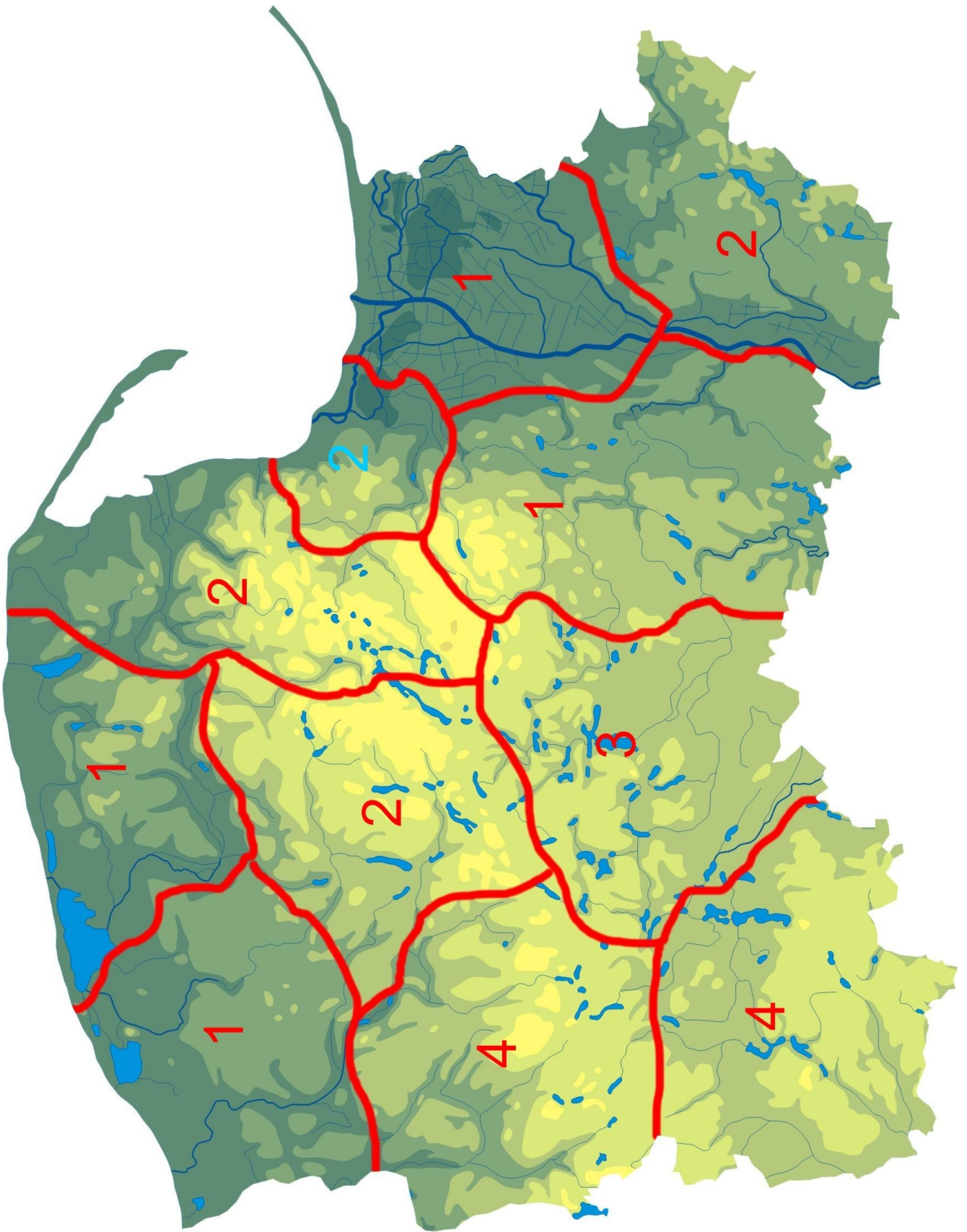
Liczba wojów		Rzuty		Liczba straconych wojów	
Atakującego	Broniącego	Atakującego	Broniącego	Atakującego	Broniącego
3	2	5, 4	3, 4	0	2
4	3	2, 5, 4	3, 5	1	1
2	2	1	1, 5	1	0
10	2	6, 5, 1	5, 5	1	1
10	2	6, 5, 1	5, 4	0	2

Żetony gry:



Plansza:





Nagroda:

Reputacja: + 1 (jeśli w 5 rundach opanują do 3 obszarów), + 3 (jeśli w 5 rundach opanują mniej do 7 obszarów), + 5 (jeśli w 5 rundach opanują całe Pomorze)

Złoto: + 1 (jeśli w 5 rundach opanują do 3 obszarów), + 3 (jeśli w 5 rundach opanują mniej do 7 obszarów), + 5 (jeśli w 5 rundach opanują całe Pomorze)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

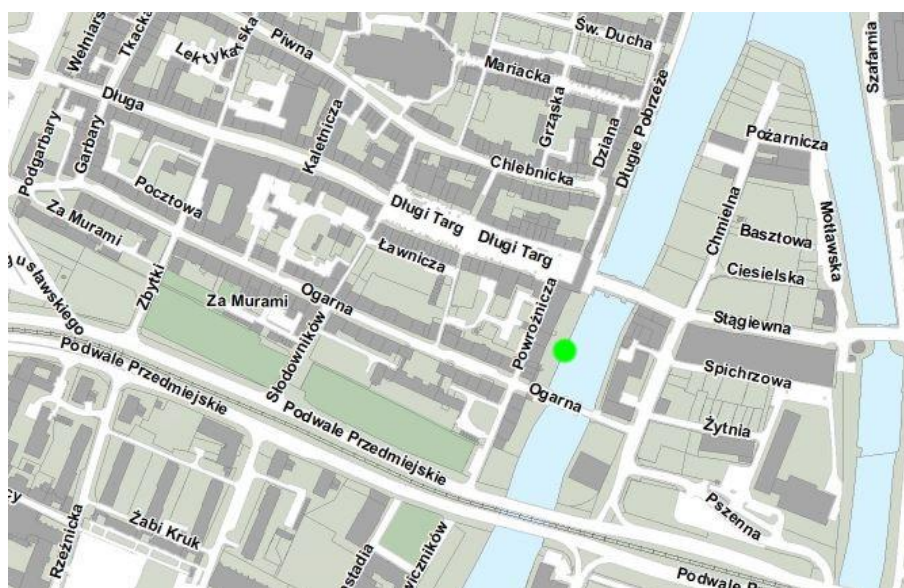
Punkt może być kilkuosobowy, najlepiej aby było 3 punktowych, którzy graliby z drużynami w tym samym czasie.

Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek, komplety gier x ilość punktowych.

Zadanie C1

Dominikanie w Gdańsku

*W 1227 r. Świętopełk II sprowadza Dominikanów do Gdańska. Ale czy na pewno?
Udajcie się w miejsce oznaczone na mapce aby dopilnować zaproszenia:*



C1



Zadanie:

Kiedy udadzą się na punkt spotkają tam postać, która będzie wysłannikiem Świętopełka:

"Musicie wystosować zaproszenie do Dominikanów, pamiętając co nasz władca im obiecał, następnie dostarczyć je drogą wodną."

Na punkcie otrzymują pustą kartkę, którą muszą zapisać zaproszeniem dla Dominikanów, które następnie muszą zwinąć włożyć w szmatkę, zawiązać oraz dostarczyć kajakiem do osoby będącej po drugiej stronie. Druga osoba odczytuje zaproszenie, ocenia i w zamian daje krótką informację, na podstawie której punktowy przyzna nagrodę.

Nagroda:

Reputacja: od + 2 do + 5 (ocena punktowego)

Złoto: od + 1 do +3 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek - kościół św. Mikołaja:

Wskazówka C2

Trop 3 gry "Skarb Wieków".



Uwagi:

Punkt musi być kilkuosobowy, najlepiej aby było 3 punktowych: jeden startujący, drugi (ratownik) zabezpieczający, oraz trzeci odbierający/oceniający. Na punkcie otrzymują też wskazówkę do gry "Skarb Wieków" (Trop 3).

Zapotrzebowanie: kajaki x 2 (jedynek / trójka), kartki czyste, długopisy, wydruk wskazówek C1, wydruk wskazówek C2, naklejki - kościół św. Mikołaja, wydrukowany Trop 3 gry "Skarb Wieków".



Zadanie C2 (aby otrzymać to zadanie, trzeba wypełnić zadanie C1)

Bulla papieska

W roku 1234 papież Grzegorz IX beatyfikował założyciela Zakonu Kaznodziejskiego (św. Dominik zmarł 6 sierpnia 1221 roku) i wyznaczył jego święto na 4 sierpnia (obecnie wspominamy go 8 sierpnia). Hojny dla czarnych mnichów papież Aleksander IV przyznał w latach 1258-1260 przywileje odpustowe związane z dniem św. Dominika siedmiu dominikańskim klasztorom, m.in. w Awinionie, Frankfurcie nad Menem, Gdańsku, Ołmuńcu, Paryżu i Tuluzie. Do Gdańska bulla papieska dotarła w roku 1260. Biskup Rzymu zezwalał dominikanom na udzielanie studniowych odpustów w dniu święta ich założyciela.

Na razie bulla nie dotarła do miasta, być może odnajdziecie coś w ostatnim miejscu, gdzie był widziany papieski wysłannik?



C2

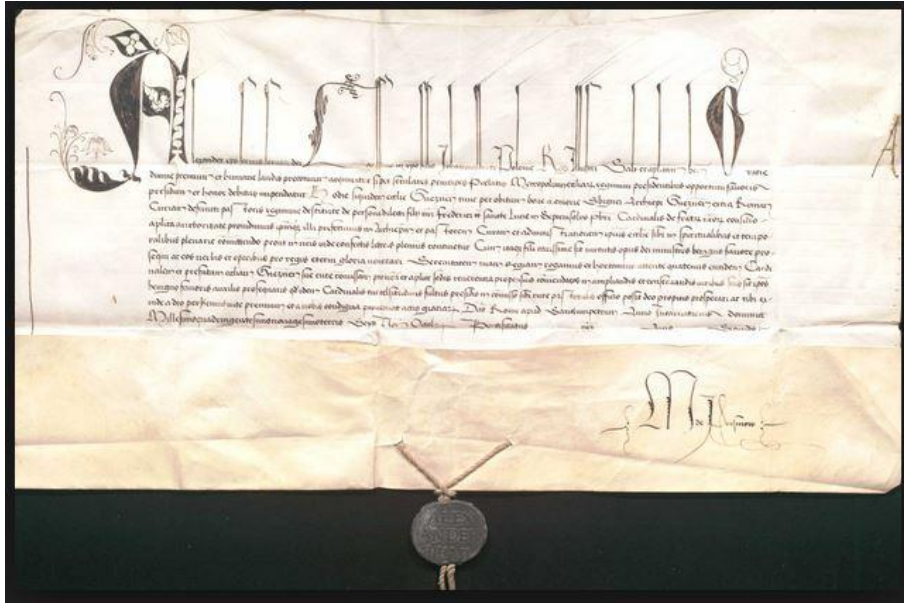
Zadanie:

Kiedy udadzą się na punkt spotkają tam rannego posłańca:

"Pomóżcie mi, jacyś zbrojcy mnie postrzelili. Uciekłem im i strzałę wyjąłem, ale krotok odebrał mi siły."

Na punkcie muszą opatrzyć posłańca, za co otrzymają nagrodę. Otrzymują również drugie zadanie - dostarczenie bulli do kościoła św. Mikołaja (posłaniec musi wyjaśnić w którym dokładnie miejscu będzie znajdować się punkt - wskazówka C3).





Nagroda:

Reputacja: od + 1 do + 3 (ocena punktowego)

Złoto: 0

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Wskazówka C3

Uwagi:

Punkt jednoosobowy, rozliczany także na punkcie C3.

Zapotrzebowanie: sprzęt do ran, wskazówka C3, bulla papieska.



ZadanieC3 (aby otrzymać to zadanie, trzeba wypełnić zadanie C2)

Jarmark Dominikański

Jarmark ma swój herb którym kogut jest. Rozwińcie tę tajemnicę w miejscu oznaczonym na mapce, a nie zapomnijcie bulli papieskiej dostarczyć.



C3

Zadanie:

W ustalonym miejscu znajdują punkt, w którym oddają bullę papieską, za co otrzymują złoto. Jednocześnie punktowy da im kolejne zadanie.

"Dzięki bulli papieskiej Gdańsk zyskał jarmark, który stał się nie tylko wydarzeniem duchowym ale i kulturalnym i handlowym. Herbem jarmarku stał się kogut, a związane jest to z pewną legendą. Zapoznajcie się z nią, a ja będę miał dla Was pewne zadanie..."

Najpierw muszą zapoznać się z legendą o jarmarku św. Dominika.³ Na punkcie muszą wyznaczyć jedną osobę, która będzie łapać jajka. Ich zadaniem jest rzucenie i wyłapanie trzech jaj (nieuszkodzonych).

Nagroda:

Reputacja: od + 1 do + 3 (1 za każde złapane i nieuszkodzone jajko)

Złoto: + 3 za dostarczenie bulli, + 1 za każde złapane i nieuszkodzone jajko

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

³ Legenda z: http://www.mtgsa.com.pl/title,Legenda_o_Jarmarcznym_Kogucie,pid,1403.html



Było to w kilka lat po przepędzeniu Krzyżaków z Gdańska. Wśród dowódców straży miejskiej był niejaki Ugier, zły i mściwy, Gdańszczan nienawidzący. Nikt nie wiedział jak to się stało, że jemu właśnie powierzono władzę nad jarmarkiem. Ugier decydował jakie będą podatki, kto i gdzie kto handlować będzie. Gnębił ludzi, a zwłaszcza kupców Gdańskich. Nikt też nie wiedział, że Ugier skrywa pewną tajemnicę...

Otóż jak wiecie, raz na sto lat z koguciego jaja przychodzi na świat potwór zwany Bazyliiszkiem. Potwór ten, zabija wzrokiem. Jedni twierdzą, że to dlatego, że taki szpetny i kto nań spojrzy ten umiera z widoku, inni że jego wzrok, jest jak wzrok Gorgony i w kamień zamienia. W owym czasie wszystkie przepowiednie wieściły, że kogucie jajo odnajdzie się właśnie w Gdańsku, na Jarmarku Dominikańskim. Ugier był tym, który pożył duszy bazyliiszka, gdyż ogromną moc posiada, a ten kto by ją posiadał, nieograniczoną władzę nad ludźmi zdobędzie. Ugier chciał w ten sposób zapanować nad miastem. Był tylko jeden problem. Nie wiedział jak znaleźć kogucie jajo. A musiał to zrobić jednej nocy, przed świtem i zanim zapieje kur. Ale jako jeden z dowódców straży, a przede wszystkim sprawujący władzę nad handlem, mógł swobodnie swój plan realizować. Wiedział, że wcześniej czy później znajdzie to, czego szuka.

Musiał tylko zrobić coś z kogutami, których pianie niszczy moce piekielne oraz z kupcami, żeby swobodnie jaja szukać. Wydał więc swoim żołnierzom rozkaz, żeby w okolicy wytłapali wszystkie koguty, a przy bramach Gdańska strażę ustawił, które miały dopilnować, żeby żaden kogut do miasta nie dotarł. Kupcom tłumaczono, że to nowy podatek od handlu. W nocy zaś koguty zabijano.

Nadmienić trzeba, że w tymże czasie w Oliwie mieszkał pewien młodzieniec. Ponoć był tak przystojny, że panny na jego widok, mdlały, pisały i zakochiwały się w nim. On był jak paw dumny, jak kogut wyniosły, odtrącał wszystkie zaloty, aż czar ktoś na niego rzucił i od tej pory każdej nocy, gdy księżyc zaświecił, w koguta się zamieniał. Klątwę mógł zdjąć tylko dobry uczynek. Ponoć się ten młodzieniec w niejakej Hannie zakochał. A tak się składało, że Ugier również. Hanna córką gdańskiego kupca była. Więc chciał Ugier, zamierzał przy okazji majątek kupca zdobyć. Lecz panna nie chciała go za męża i odsyłała prezenty, jakimi ją Ugier obdarowywał. Poprzysiął on zemstę jej i całemu kupiectwu gdańskiego grodu.

Ugier postanowił odnaleźć jajo koguta. Wiedział, że musi być schowane razem z innymi jajami na straganach handlarzy ptactwem. Musiał je tylko odnaleźć zanim się Bazyliiszek wykluje, bo wtedy nici z jego planu. Kiedy kupcy poszli spać, ję szukać po kramach przeklętej duszy. Wiedział, że nic mu nie stanie na przeszkodzie. Kogutów w okolicy nie było, świtu się nie bał, bo zepsuł mechanizm zegara, na ratuszowej wieży i wiedział, że nic kupców nie obudzi. Mógł zatem i do południa po kramach buszować. Postanowił, że gdy tylko odnajdzie duszę bazyliiszka, zaraz ją wchłonie, a potem ogniem piekielnym spali kramy, zniszczy targ i siłą zdobędzie Hannę. Nie wiadomo dlaczego owego wieczoru w mieście pojawił się przeklęty młodzieniec. Ponoć chciał Hannę zobaczyć. Za dnia przekroczył bramy miasta i przez nikogo niezauważony ukrył się na wieży ratusza, skąd miał widok na okna ukochanej. Noc była ciemna i pochmurna. Młodzieniec ukryty pod kopułą wieży, zdziwił się, gdy przed północą zobaczył zbliżającego się do wieży dowódcę straży miejskiej. Pomyślał, że został odkryty, że teraz czeka go więzienie, że zginie jako kogut w więzieniu. Lecz Ugier minął jego kryjówkę i począł coś majstrować przy ratuszowym zegarze. Jeszcze bardziej się zdziwił kiedy Ugier zszedł z wieży i wkrótce zaczął kramy kupieckie przewracać, jaja kurze o bruk rozbijać. Pomyślał, że człowiek ten oszalał. Lecz kiedy zobaczył w ręku Ugiera, kogucie jajo. Zrozumiał, że za chwilę coś złego się stanie. Chciał wołać pomocy...

Ugier już prawie całą duszę bazyliiszka w siebie wchłonił, gdy nagle wiatr chmury rozgonił, na chwilę księżyc się w pełni ukazał i jednocześnie słońce wschodzić zaczęło. Promienie księżycy i słońca jednocześnie padły na młodzieńca a ten zamienił się w pięknego, dorodnego koguta, który głośnym pianiem obwieścił narodziny nowego dnia. Zbudzeni pianiem koguta kupcy dotarli na targ, zobaczyli jak Ugier wraz z Bazyliiszym jajem, zostaje pochłonięty przez ogień piekielny.

Nikt nie wie czy klątwa z młodzieńca zdjęta została, skoro spełnił dobry uczynek i czy piękna Hanna wyszła za niego. Jedni twierdzą, że młodzieniec już na zawsze kogutem pozostał, bo klątwa mówiła, że kiedy zapieje jako kogut musi się skryć przed promieniami słońca, a on nie zdążył. Inni twierdzą, że rzeczywiście Hannę poślubił i żyli długo i szczęśliwie. W każdym razie, spełnił dobry uczynek, miasto, kupców i jarmark ratując. Odtąd jarmark ma w herbie koguta.



Uwagi:

Punkt jednoosobowy, ustalić z klasztorem czy możemy skorzystać z dziedzińca, na koniec trzeba odpowiednio i dobrze posprzątać.

Zapotrzebowanie: legenda x ilość patroli, jajka 3 x ilość patroli, fartuch ochronny dla łapacza.

Zadanie D

Ratusz Głównego Miasta

Zabytkowy ratusz na Głównym Mieście w Gdańsku. Jest to gotycko-renesansowa budowla, usytuowana na styku ulicy Długiej i Długiego Targu, która dominuje nad panoramą Drogi Królewskiej, najbardziej reprezentacyjnego traktu tej części miasta.

Czy jest już w waszym posiadaniu?



D

Zadanie:

W ustalonym miejscu znajdują punkt, w którym powita ich punktowy

"Prawda, że piękny ten nasz ratusz? A może wam również uda się zbudować wieżę?"

Na punkcie muszą zbudować wieżę z klocków Jenga. Zaczynając od podstawowej wieży, następnie wyciągają i dokładają klocki, zgodne z zasadami gry. Mają 3 minuty na ułożenie jak najwyższej wieży.



Nagroda:

Reputacja: + 2

Złoto: od +1 do +3 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek - Ratusz Głównego Miasta



Uwagi:

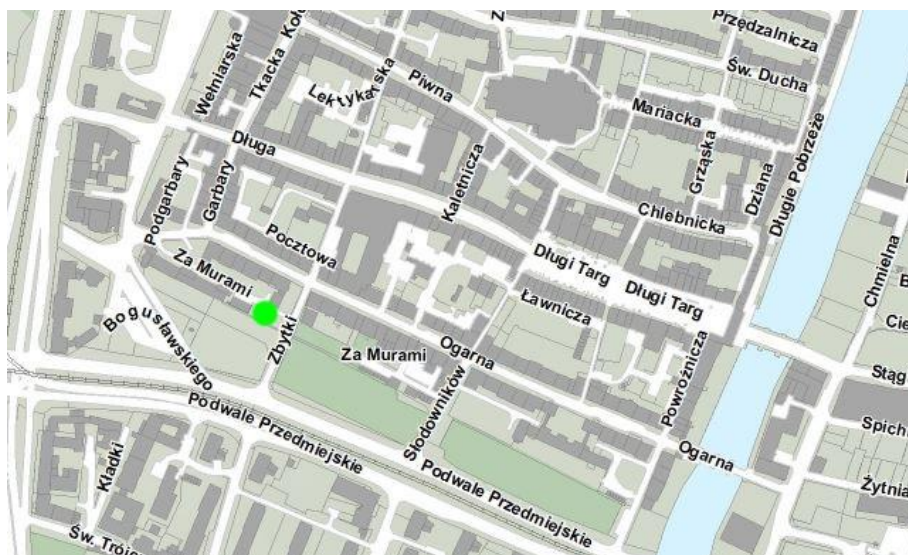
Punkt jednoosobowy, jednakże możliwe jest obsługiwane kilku drużyn na raz, w zależności od ilości kompletu klocków.

Zapotrzebowanie: komplety klocków Jenga, naklejki budynku Ratusz Głównego Miasta

Zadanie E

Mury Miejskie

W 1343 r. położono kamień węgielny pod budowę murów obronnych Głównego Miasta. Być może będziecie w stanie w tym pomóc?



E

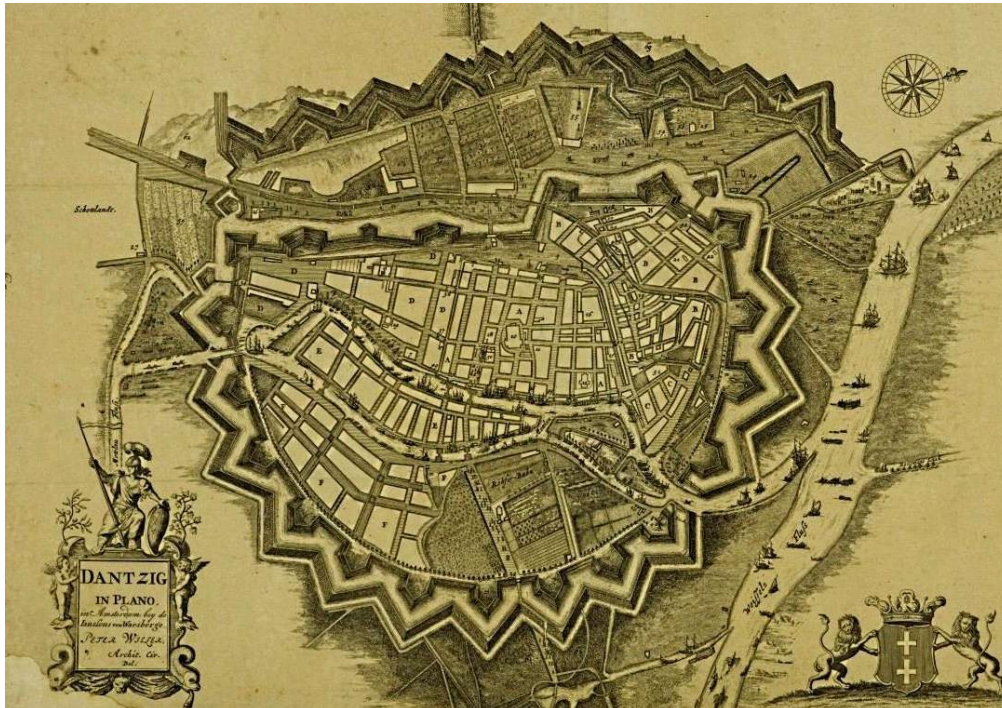


Zadanie:

Kiedy udadzą się na punkt spotkają tam postać robotnika:

"Dobrze, że jesteście. Przyda mi się pomoc na tym odcinku murów. Tutaj budujemy część kamienną, zatem każdy z was coś będzie mógł od siebie dołożyć".

Na punkcie otrzymują zaprawę, wodę, pojemniki do mieszania oraz kamienie. Ich zadaniem jest zbudować kamienny mur wokół miasta, które jest symbolizowane poprzez naklejony na kartonie schemat:



Nagroda:

Reputacja: od + 1 do + 3 (ocena punktowego)

Złoto: od + 1 do +5 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt jednoosobowy, trzeba pamiętać o późniejszym uprzątnięciu miejsca. Na punkcie jako nagrodę otrzymują także Trop 4 z gry "Skarb Wieków"

Zapotrzebowanie: zaprawa, kamienie, pojemniki z wodą, miski i wiaderka, wydruk wskazówek E, wydrukowany Trop 4 z gry "Skarb Wieków".



Zadanie F

Bazylika Mariacka

Największa świątynia na świecie zbudowana z cegły. Zbudowany w latach 1346-1506 kościół jest przykładem gotyku ceglanoego, odmiany stylu w architekturze gotyckiej upowszechnionej w krajach basenu Morza Bałtyckiego. Może czas wejść na wieżę?



F

Zadanie:

Kiedy wejdą na szczyt wieży spotkają tam mnicha:

"Cieszę się, że do mnie dotarliście. Wspólnie pocieszymy się widokiem tego pięknego miasta. Niech was wynagrodzę za trud wspinaczki."

Nagrodę otrzymują za samo wejście na wieżę.

Nagrada:

Reputacja: +1

Złoto: 0

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek Bazyliki



Uwagi:

Punkt jednoosobowy, wejścia uzgodnione z proboszczem bazyliki.

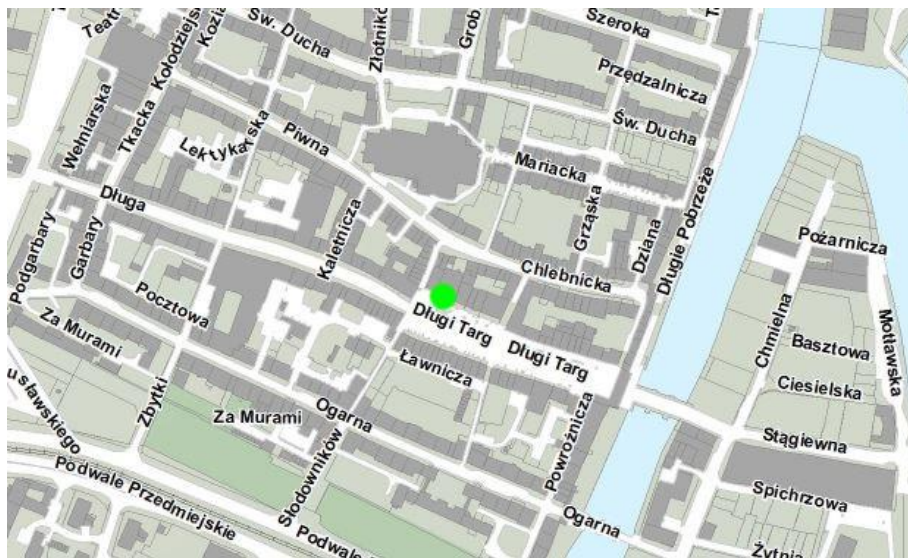
Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek F, wydruk budynku bazyliki.



Zadanie G

Dwór Artusa

Czas wybudować Dwór Artusa. Nazwa została zaczerpnięta z bardzo popularnej w średniowieczu legendy o królu Arturze, symbolu rycerskości i odwagi. Najpierw w Anglii, a potem również w innych krajach germańskich, nazywano jego imieniem domy spotkań rycerstwa i patrycjatu. W Polsce dwory Artusa zakładane i odwiedzane były przez przedstawicieli warstwy mieszczańskiej. Na terenach Rzeczypospolitej powstało kilka dworów, lecz gdański był z nich zdecydowanie najświetniejszy. Był siedzibą kilku bractw, których nazwy wywodzą się od ław. Najznamiensze z nich to ława św. Rajnolda, św. Jerzego, Malborska, Trzech Króli oraz Ławników. Bractwa gromadziły elitę Gdańska – przedstawicieli patrycjatu i bogatego mieszczaństwa.



G

Zadanie:

Kiedy dotrą pod Dwór Artusa powita ich mieszczanin:

"Widzicie, to nasze centrum rozrywki, rycerskiej zwłaszcza. A czy wy macie zadatki na rycerzy?"

Ich zadaniem jest urządzać miniturniej rycerski. Jedna osoba z drużyny zostaje koniem i bierze inną osobę, rycerza, na barana. Rycerz otrzymuje lancę, kij. Jego zadaniem jest trafienie i zerwanie pierścienia, który trzymany jest przez punktowego. Koń musi poruszać się galopem, inaczej zadanie nie będzie zaliczone.

Nagroda:

Reputacja: +3

Złoto: od +1 do +5 (zależne od oceny punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek Dworu Artusa



Uwagi:

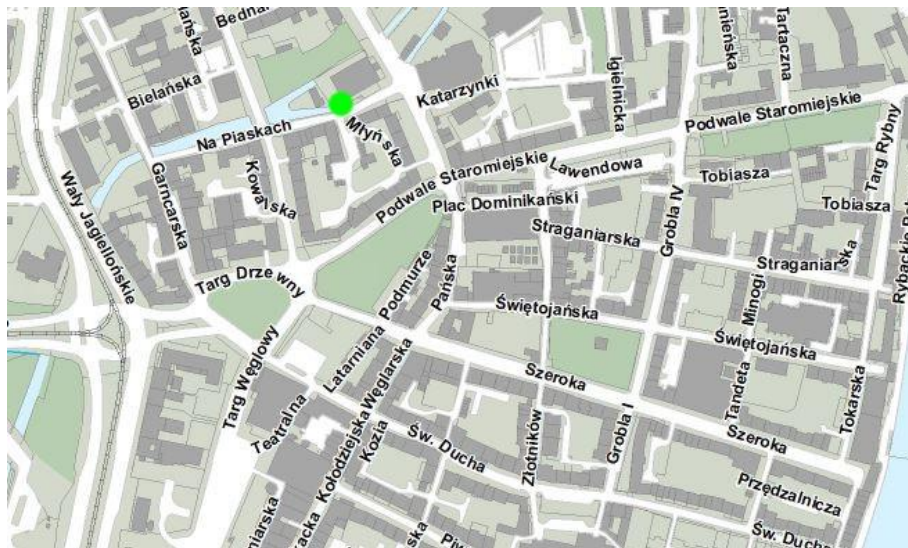
Punkt jednoosobowy, musi być dobrze zorganizowany i nikomu nie przeszkadzający.

Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek G, wydruk budynku dworu, kij, pierścień x 3, papier toaletowy

Zadanie H

Wielki Młyn

Chodzą słuchy, że Krzyżacy będą wznosić młyn w Gdańsku. Może warto tam zajrzeć?



H

Zadanie:

Kiedy dotrą pod Wielki Młyn, spotkają młynarczyka:

"Mój mistrz dał mi zadanie do wykonania, pomożecie mi?"

Jednocześnie wyjaśnia im co ma i co ma zrobić. A zadanie dokładnie brzmi:

Mamy trzy identyczne naczynia i wagę szalkową bez odważników. Wiem, że mam 2/3 porcji mąki na chleb w naczyniu, czyli dokładnie: 600 g mąki, dwa pozostałe są puste. W jaki sposób mam odmierzyć dokładnie 450 g mąki, które muszą odłożyć na później do ciasta?



Ich zadaniem jest przy użyciu wagi oraz naczyń odmierzyć wymaganą ilość mąki.

Rozwiązanie:

Najpierw przesypujemy mąkę po równo na do dwóch naczyń ustawionych po obydwu stronach wagi szalkowej: $2/3$ (600 g dla 900 g) = $1/3 + 1/3$

Jedno z naczyń, w którym znajduje się $1/3$ mąki odstawiamy na bok.

Drugie naczynie opróżniamy do połowy (odsypując $1/2$ z $1/3$ mąki) czyli odsypując $1/6$ mąki, korzystamy z trzeciego pustego naczynia i wagi szalkowej.

Mamy teraz następujący rozkład mąki w naczyniach:

Naczynie 1. $1/3$ (300 g) mąki

Naczynie 2. $1/6$ (150 g) mąki

Naczynie 3. $1/6$ (150 g) mąki

Następnie bierzemy naczynie 2. lub 3. i dosypujemy do naczynia, w którym znajduje się $1/3$ (300 g) mąki Dzięki temu otrzymujemy:

$1/6 + 1/3 = 1/6 + 2/6 = 3/6$ czyli $1/2$ - z 900 g, czyli dokładnie 450 g mąki

Zagadka rozwiązana.

Nagroda:

Reputacja: +5

Złoto: od +3 do +5 (zależne od oceny punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek Wielkiego Młyna



Uwagi:

Punkt jednoosobowy, musi być dobrze zorganizowany. W przypadku gdyby było więcej wag jest możliwość zorganizowania zaliczenia punktu dla kilku ekip na raz.

Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek H, wydruk budynku młyna, 2 kg mąki, 3 takie same naczynia, waga szalkowa.



Zadanie I

Żuraw

Ciężka jest praca dźwigu. Ciężko też zbudować taki mechanizm. Ale o ile bogatsze jest portowe miasto, kiedy ma swoje dźwigi?



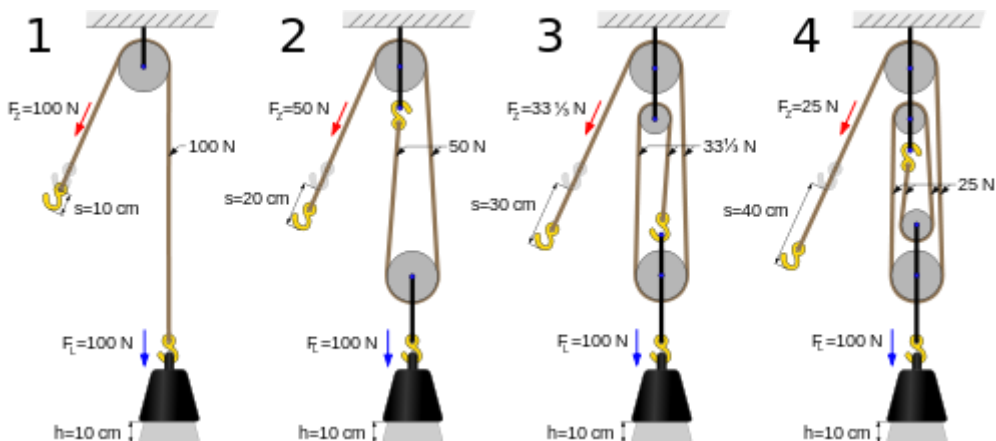
I

Zadanie:

Kiedy dotrą w pobliże Żurawia trafią na mistrza dźwigu:

"Budowa dźwigu nie jest rzeczą łatwą. Zobaczmy czy sobie poradzicie z zadaniem!"

Ich zadaniem będzie zbudowanie wielokrążka z dostępnych materiałów według schematu:



Oraz podniesienie jednej z osób ubranej w uprząż.

Nagroda:

Reputacja: +2



Złoto: od +2 do +10 (zależne od oceny punktowego oraz stopnia skomplikowania wielokrążka, 4 jest bowiem trudniejsza niż 2)

Potwierdzenie wizyty na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek Żurawia



Uwagi:

Punkt jednoosobowy, jedno-patrołowy. Trzeba znaleźć odpowiednie drzewo przy ul. Tokarskiej.

Przykładowe wykonanie wielokrążka:

Układ nr 2 (z dwoma bloczkami):



Układ nr 3 (z trzema bloczkami):



Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek I, wydruk schematu wielokrążka, wydruk budynku żurawia, sprzęt linowy.



Zadanie J1

Związek Pruski

Organizacja antykrzyżacka, o powołaniu której zdecydowano na zjeździe ziem i miast pruskich w Elblągu 21 lutego 1440 r. W dniu 14 marca 1440 roku pod aktem związkowym przycisnęło pieczęcie 53 przedstawiciele szlachty, 7 miast hanzeatyckich (Chełmno, Toruń, Elbląg, Gdańsk, Braniewo, Królewiec-Altstadt, Królewiec-Knipawa) oraz 12 mniejszych miast. W ciągu lata do Związku przystąpiły prawie wszystkie miasta i znaczna część szlachty. Największym oparciem Związku była Ziemia Chełmińska, Gdańsk, Toruń i tereny przyległe do Wisły.

O godzinie spod Bramy Zielonej wyruszy posłaniec. Waszym zadaniem jest dyskretna ochrona posłańca. On będzie was widział i o was wie, jednakże dla wszystkich postronnych osób ma wyglądać to tak jakby ciągle był sam. Posłaniec musi dostać się do Bramy Wyżynnej i będzie poruszać się najkrótszą drogą - Traktem Królewskim. Dotarli do nas słuchy, że krzyżacy chcą dokonać zamachu na niego, który ma nastąpić z jednej z bocznych uliczek. Nie dopuście do tego, ale działajcie ostrożnie. Wystarczy nie dopuścić zamachowca do posłańca, zablokować mu drogę, zagadać. Liczy się delikatne działanie. Nikt z tutejszych nie może skojarzyć was z posłańcem. Zamachowców może być nawet trzech i mogą przyjąć znane wam twarze. Kiedy posłaniec dostarczy wiadomość i wyjdzie z Ratusza - wasz dowódca może nawiązać z nim dyskretny kontakt aby otrzymać nagrodę.



J1

Zadanie:

Zadanie rozgrywane cztery razy o wyznaczonych godzinach, maksymalnie 4 drużyny na dany czas. Musi być organizowane przez czterech punktowych: posła i trzech zamachowców. Kiedy uda się posłowi dotrzeć do Bramy Wyżynnej przywoła dowódców patroli i ich wynagrodzi. Jeśli zostanie dotknięty przez któregoś z zamachowców, przyjmuje się, że zostaje ranny i ma to wpływ na ocenę drużyn, ale i tak kontynuuje swój marsz.

Nagroda:

Reputacja: -2 do +6 (jeśli żaden zamachowiec nie dotarł to +6, jeśli jeden +4, jeśli dwóch +2, jeśli trzech -2)



Złoto: od 0 do + 3 (zależne od tego czy dotarli zamachowcy, jeśli żaden to +3, jeśli jeden to +2, jeśli dwóch to +1, jeśli trzech to 0)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Wskazówka J2

Uwagi:

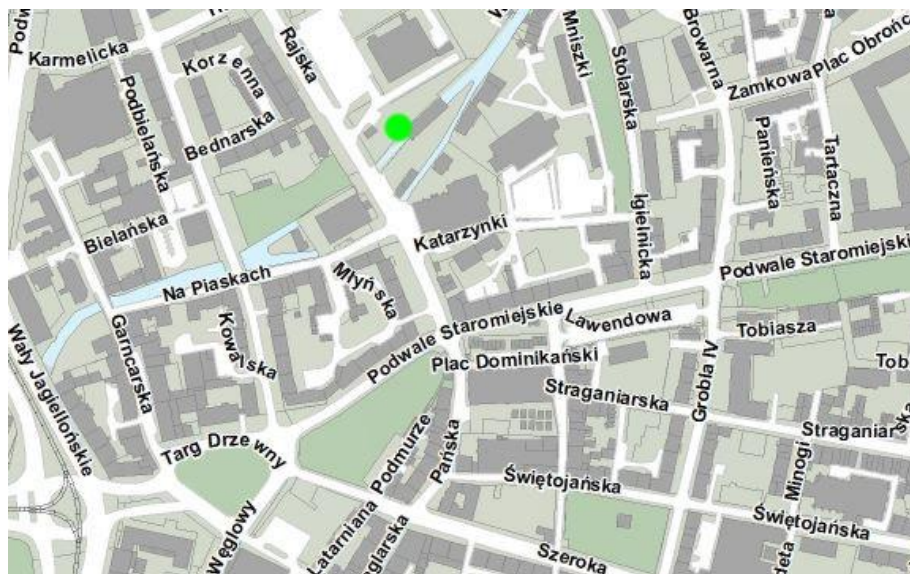
Punkt czteroosobowy. W kopertach oznaczenie startu, tak aby maksymalnie były 4 drużyny na cały punkt.

Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek J1, wydruk wskazówek J2.

Zadanie J2 (aby otrzymać to zadanie, trzeba wypełnić zadanie J1)

Powstanie antykrzyżackie w Gdańsku

5 lutego 1454 roku Wielki Młyn opanowali gdańszczanie należący do antykrzyżackiego Związku Pruskiego co zapoczątkowało powstanie przeciwko zwierzchnictwu Zakonu. Po kilku dniach komtur zamkowy Pfersfelder przekazał cały zamek krzyżacki radzie gdańskiej. Skończył się okres panowania Krzyżaków w Gdańsku po 145 latach i 3 miesiącach. Zatem powstanie zakończyło się sukcesem?



J2



Zadanie:

Kiedy przybędą na punkt spotkają jednego z mieszczan:

"Nasi są już w Wielkim Młynie. Nie wiemy czy w pełni udało się opanować budynek, tym bardziej, że jest otoczony przez Krzyżaków. Może uda im się przekazać nam wiadomość dzięki wodzie?"

Ich zadaniem będzie wyłowienie butelki z wiadomością, płynącą kanałem, za pomocą podbieraków. Mogą wystawić swoje czujki, ażeby informowały o płynących butelkach. Punktowy za pomocą telefonu daje sygnał osobie, która wiadomość wrzuca do kanału w jego górnym biegu.

Wiadomość (oficjalna) brzmi:

Udało nam się zająć i utrzymać Wielki Młyn. Powstanie na pewno zakończy się sukcesem i nasze miasto w końcu będzie wolne. Teraz o naszych działaniach trzeba powiadomić Króla Polskiego!

W wiadomości jest też ukryte przesłanie - Trop 5 gry "Skarb Wieków". Mieszczanin zaoferuje im za 5 guldenów miksturę która wywabi przesłanie. Mogą skorzystać lub odmówić.

"Wydaje mi się, że w tym może być coś więcej, ale to wy decydujecie. Mogę wam sprzedać pewną miksturę, dzięki której być może moglibyście odkryć to co ukryte. 5 guldenów wystarczy jako moja zapłata."

Tajna wiadomość napisana jest na tej kartce za pomocą roztworu mąki ziemniaczanej, można ją odkryć za pomocą roztworu jodyny, który jest oferowany przez punktowego.

Nagroda:

Reputacja: -6 do + 2 (jeśli wiadomość przypadnie to wypuszcza się nową, przy czym maksymalnie 3, za każdą opuszczoną -2 punkty reputacji, za wyłowioną +2)

Złoto: od 0 do + 3 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Wskazówka J3

Uwagi:

Punkt dwuosobowy, dodatkowy. W ukrytej wiadomości jest Trop 5 gry "Skarb Wieków".

Zapotrzebowanie: wydruk wskazówek J3, butelki szklane, wiadomości, podbieraki (co najmniej dwa, po jednym na każdy brzeg).



Zadanie J3 (aby otrzymać to zadanie, trzeba wypełnić zadanie J2)

Wojna trzynastoletnia

Gdańsk przystąpił do wojny trzynastoletniej w roku 1455; gdańszczanie złożyli hołd Kazimierzowi Jagiellończykowi, a 25 maja 1457 – podobnie jak Toruń – miasto otrzymało tzw. Wielki Przywilej, zapewniający swobodny przywóz towarów Wisłą z Polski, Litwy i Rusi bez konieczności kontroli oraz inne przywileje, które miały wynagrodzić miastu wkład w wojnę. Ocenia się, że po stronie polskiej wojnę sfinansowały w równych częściach po pół miliona dukatów: Gdańsk, Związek Pruski, król Kazimierz Jagiellończyk oraz społeczeństwo Królestwa (głównie Wielkopolska, w mniejszym stopniu Małopolska). Może warto przyjrzeć się finansowaniu wojny?



J3

Zadanie:

Pod Ratuszem Staromiejskim spotkają miejskiego rajcę:

"Musimy dostarczyć nasz wkład finansowy do portu. Pod żurawiem znajdziecie łącznika, któremu musicie dostarczyć niebanalna kwotę pół miliona dukatów. Pilnujcie jej dobrze, niech nikt was nie zauważy."

Punktowy wybiera jedną osobę, której przypina za pomocą zszywek kartki na koszulkę (przód i tył). Kartki mają taki sam kod. Ich zadaniem jest dotrzeć pod żurawia bez spisania kodu przez inne osoby.

Kod może być spisany przez osoby punktowe kręcące się po mieście, które zauważony kod automatycznie przesyłają sms z kodem do osoby stojącej pod Żurawiem. Każda drużyna dostaje unikalny kod.

Nagroda:

Reputacja: -6 do + 6 (w zależności od tego ile razy osoba pod żurawiem dostanie kod danej drużyny)

Złoto: od 0 do + 6 (w zależności od tego ile razy osoba pod żurawiem dostanie kod danej drużyny)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)



Uwagi:

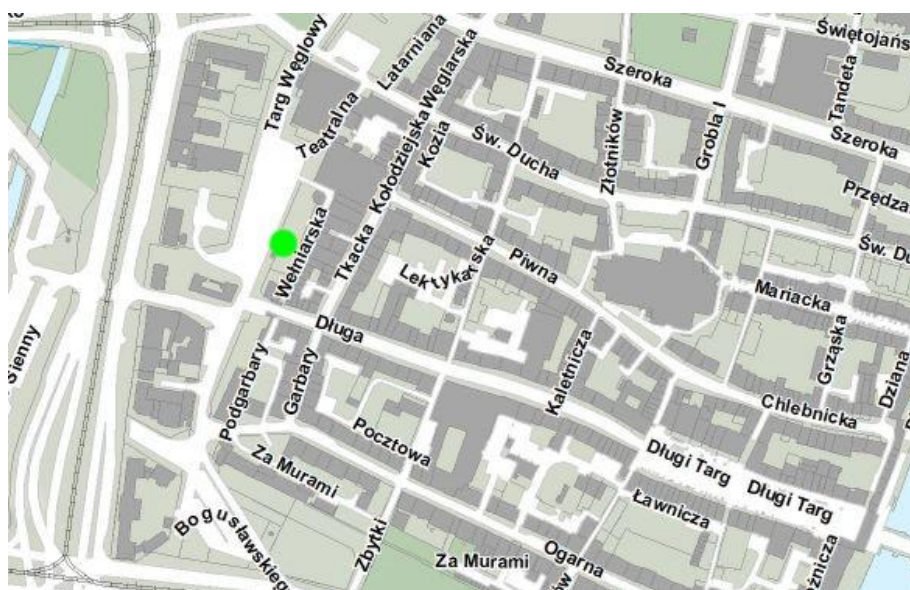
Punkt dwuosobowy + dodatkowe osoby (najlepiej 3) krążące po mieście. Wszystkie osoby muszą mieć numer telefonu do osoby stojącej pod Żurawiem. Punkt dodatkowy z cyklu J.

Zapotrzebowanie: zszywacz, zszywki, kartki z kodami

Zadanie K

Herb Gdańska

25 maja 1457 r. król Kazimierz Jagiellończyk Gdańszczanom przekazał: "Postanowiliśmy dla naszej i naszego państwa polskiego jak również tegoż naszego miasta Gdańska godności i ozdoby ze szczególnej łaskawości herb tegoż miasta Gdańska odnowić i poprawić, mianowicie że może jeszcze mieć, trzymać i po wieczne czasy prowadzić złotą koronę w górnej części tarczy."



*Koroną herb twój ozdobiono, na znak, żeś w Prusiech jest koroną.
Pod nią dwa krzyże rzędem stoją, boś chrześcijaństwa jest ostoją.
Co lwów postacie znaczą obie? Że lwia szlachetność i moc w tobie.*

K

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają mieszczanina:

"Król w swej hojności nasz herb wzbogacił, zatem dużo pracy mnie czeka, a pomocy znikąd..."



Na punkcie muszą zrobić gdańską pieczęć (dwa krzyże z korną) zgodą z gdańskim herbem. Pieczęć wycinana jest w gumce za pomocą nożyków. Sprawdzenie pieczęci odbywa się poprzez odbicie jej na karcie patrolowej. Pieczęć swoją biorą na pamiątkę.

Nagroda:

Reputacja: od +1 do + 3 (ocena punktowego)

Złoto: od +1 do + 3 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt jednoosobowy mogący przyjąć kilka ekip na raz.

Zapotrzebowanie: gumki x ilość patroli (minimum), nożyki, tusz, kartki, wydrukowana wskazówka K.

ETAP 2

Zadanie L

Athenaeum gedanense - Gdańskie Gimnazjum Akademickie

1558 - powstaje szkoła, w której wykładano m.in. teologię, prawo, historię, filozofię, grekę i języki orientalne, fizykę z medycyną, oraz lektorat języka polskiego. Gimnazjum gdańskie zajęło jedno z czołowych miejsc w ówczesnym systemie szkolnictwa w Polsce i zyskało także uznanie za granicą. Wysoki poziom naukowy i korzystne warunki pracy ściągały tu licznych pedagogów ze szkół polskich i europejskich. Profesorowie Gimnazjum rozwijali własne intensywne badania w różnych dziedzinach, tworząc podwaliny pod dalszy rozwój nauki w Gdańsku. Warto zajrzeć i przyjrzeć się temu z bliska:



L



Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają profesora:

"Ach, wy również przybyliście na naukę? Zaczniemy od łaciny, a potem zobaczymy jak sobie z kaligrafią radzicie..."

Na punkcie otrzymują łaciński tekst, z którego będą musieli wyciągnąć hasło za pomocą liczb (pierwsza liczba oznacza wers, druga słowo, trzecia literę w słowie), następnie hasło będą musieli wykaligrafować na kartce za pomocą gęsiego pióra i atramentu.

Tekst łaciński:

Sed ut perspiciatis, unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam eaque ipsa, quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt, explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem, quia voluptas sit, aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos, qui ratione voluptatem sequi nesciunt, neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum, quia dolor sit, amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt, ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit, qui in ea voluptate velit esse, quam nihil molestiae consequatur, vel illum, qui dolorem eum fugiat, quo voluptas nulla pariatur? At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus, qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti, quos dolores et quas molestias excepturi sint, obcaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa, qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedita distinctio. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio, cumque nihil impedit, quo minus id, quod maxime placeat, facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet, ut et voluptates repudiandae sint et molestiae non recusandae. Itaque earum rerum hic tenetur a sapiente delectus, ut aut reiciendis voluptatibus maiores alias consequatur aut perferendis doloribus asperiores repellat.

Wskazówka:

/3-3-1 / 8-2-5 / 10-8-3 /

/6-12-2 / 2-4-1 / 13-8-1 / 18-6-4 / 1-12-5 / 5-1-1 /

/8-8-8 / 16-7-9 / 4-10-4 /

/15-6-1 / 17-4-2 / 6-8-6 / 3-14-4 / 11-4-1 / 9-15-2 /

Hasło: Nec temere, nec timide (przewodnie hasło Gdańska oznaczające: "bez strachu, ale z rozwagą")

Nagroda:



Reputacja: od +1 do + 5 (ocena punktowego)

Złoto: od +1 do + 2 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Trop 6 z gry "Skarb Wieków".

Uwagi:

Punkt jednoosobowy mogący przyjąć kilka ekip na raz. Punkt daje także Trop 6 z gry "Skarb Wieków".

Zapotrzebowanie: wydruk łaciny i wskazówki, atrament, gęsie pióra, nożyki do ostrzenia pióra, wydrukowana wskazówka L, wydrukowany Trop 6 z gry "Skarb Wieków".

Zadanie M

Wojna Rzeczypospolitej z Gdańskiem

To konflikt zbrojny między nowo wybranym królem polskim Stefanem Batorym a miastem Gdańsk. Jeszcze przed wybuchem ustalono tzw. Statutu Karnkowskiego, które nakładały na Gdańsk wiele ograniczeń. W 1575 r. doszło do podwójnej elekcji, w której Gdańsk stanął po stronie Maksymiliana II Habsburga licząc na zniesienie ograniczeń. Jednakże docelowo królem został Stefan Batory, który spór z Gdańskiem nie rozwiązał w sposób ugodowy, co wywołało konflikt zbrojny, trwający w latach 1576-1577. Działania wojenne prowadzone były tak na ziemi jak i na wodach. Między innymi flota gdańsko-duńska zaatakowała królewską flotę stacjonującą w Elblągu. Docelowo wojna zakończyła się kompromisem, w którym Gdańsk ukorzył się przed królem, jednocześnie zachowując swoje dotychczasowe przywileje.

Wysłano was byście zobaczyli działania gdańskiej floty:



M



Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają marynarza:

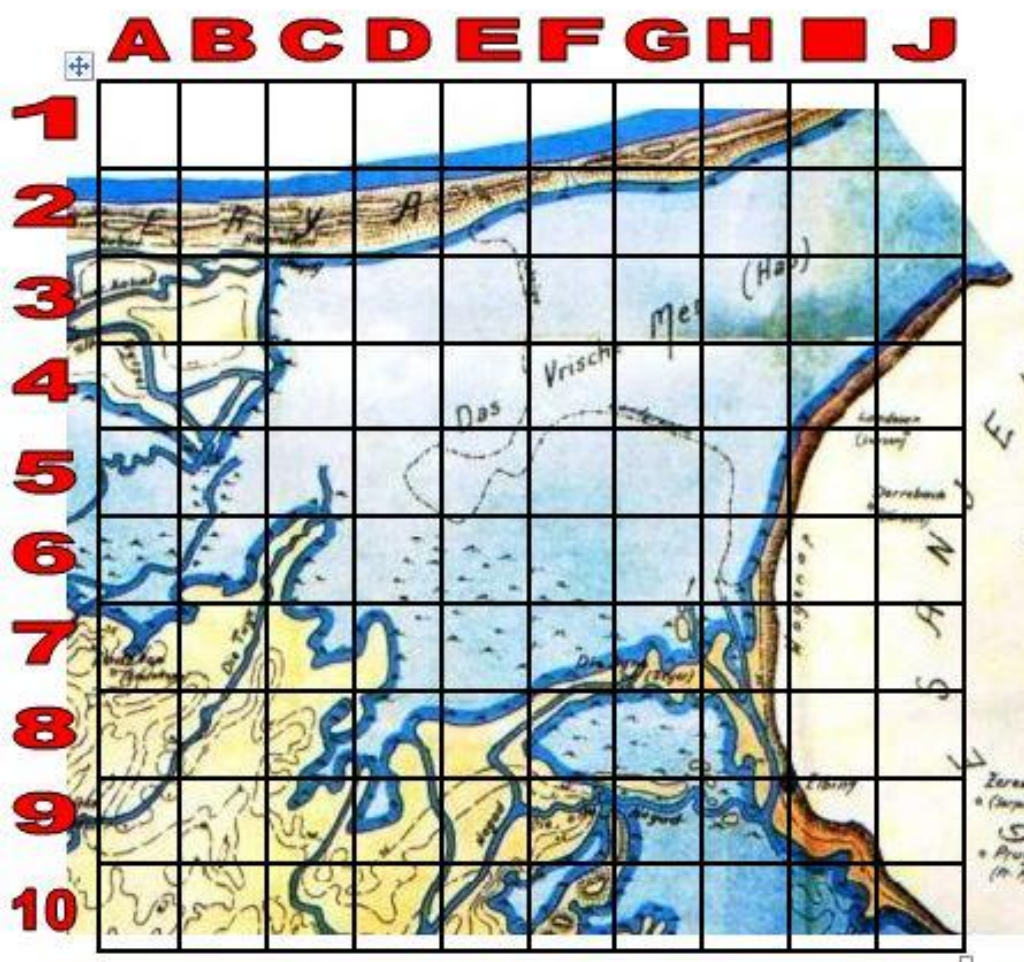
"Walka na wodzie zawsze jest ciężka, spróbuję dla was odtworzyć nieco wspomnień..."

Na punkcie rozgrywają tradycyjną grę w statki z punktowym, mając do dyspozycji:

1 trzymasztowiec, 2 dwumasztowce, 3 jednomasztowce, 2 pojedyncze jednostki lądowe

Jednostki wodne umieszczamy na polach z wodą, lądowe na lądzie.

Plansze stanowią wydrukowane i przygotowane mapki zalewu wiślanego:



Nagroda:

Reputacja: od +2 do +4 (+2 za przegraną, +3 za remis, +4 za wygraną)

Złoto: od +2 do +4 (+2 za przegraną, +3 za remis, +4 za wygraną)



Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt jednoosobowy, jednakże można go wzmocnić dodatkowymi osobami w celu rozładowania tłoków na trasie.

Zapotrzebowanie: długopisy, ołówki, wydruk kartek do gry (2 x ilość patroli), wydrukowana wskazówka M.

Zadanie N

Jean Bernard Bonifacio w Gdańsku

Włoski humanista, bibliofil, podróżnik. Sympatyzował ze zwolennikami reformacji, co spowodowało na niego niebezpieczeństwo prześladowań i wpłynęło na decyzję o emigracji. W 1557 porzucił swe włości i rozpoczął życie tułacza. Przez ponad 30 lat stale zmieniał miejsce pobytu, krążąc pomiędzy różnymi miastami Europy, zawitał również kilkakrotnie do Polski. 25 sierpnia 1591 spotkała go katastrofa: podczas podróży morskiej z Anglii, żaglowiec wiozący Bonifacia i jego księgozbiór uległ wypadkowi w porcie gdańskim. Wprawdzie większość księzek udało się wydobyć z wody, ale ich właściciel utracił wzrok i musiał zrezygnować z dalszej podróży. 28 września 1591 ofiarował swój księgozbiór miejskiemu Gimnazjum, a w zamian otrzymał mieszkanie w gmachu gimnazjalnym wraz z dożywotnią sumą na utrzymanie. 22 czerwca 1596 oficjalnie udostępniono jego bibliotekę pod nazwą Bibliotheca Senatus Gedanensis – Biblioteka Rady Miejskiej w Gdańsku. Sprawdźcie czy wyłowiono wszystkie możliwe książki:



N



Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają marynarza:

"Próbujemy je wyłowić, naprawdę, ale to wcale nie jest łatwe..."

Ich zadaniem jest wyłowić książki (wykonane z deseczek/kawałków drewna z haczykami wbitymi w jeden grzbiet i lekko obciążonymi z przeciwnej strony) za pomocą przygotowanej wędki, w określonym czasie.

Nagroda:

Reputacja: od +0 do + 5 (+1 za każdą książkę)

Złoto: od +0 do +5 (+1 za każdą książkę)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Wcześniej rozeznac czy wykonanie tego zadania w wyznaczonym miejscu jest możliwe (stromizna skarp itp.)

Zapotrzebowanie: 5 specjalnych książek, specjalna wędka, wydrukowana wskazówka N.



Zadanie O

Bitwa pod Oliwą

28 listopada 1627 r. - bitwa morska pomiędzy flotą polską, a eskadrą okrętów szwedzkich. Była to pierwsza i jedyna większa bitwa morska młodej polskiej floty, mimo to zakończona zwycięstwem nad słabszą liczebnie, lecz porównywalną jakościowo i bardziej doświadczoną eskadrą szwedzką. Dowództwo nad okrętami i funkcję admirała otrzymał Arend Dickmann, dowódcą piechoty morskiej został kapitan Jan Storch, a dowódcą artylerii okrętowej kapitan Herman Witte. Tym trzem dowódcom dodano radę wojenną, z którą mieli wspólnie opracować plan bitwy i podjąć decyzję o ataku. Być może trzeba im jakoś pomóc?



O

Zadanie:

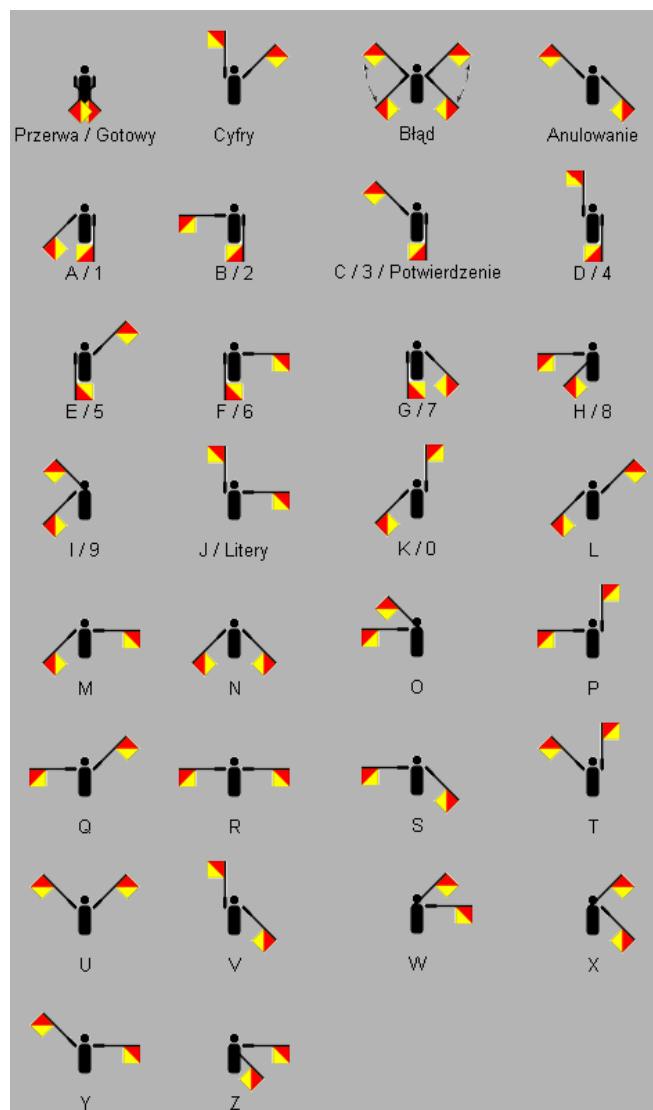
W wyznaczonym miejscu spotkają marynarza:

"Otrzymujemy meldunek od naszych obserwatorów. Jednak ja mam za słabe oczy, spróbujcie go odebrać za mnie..."

Ich zadaniem jest odebrać meldunek nadawany z drugiej strony kanału za pomocą chorągiewek (semaforowy). Do dyspozycji mają ściągę. Odebrany meldunek jest oceniany przez marynarza.

Meldunek brzmi: Szwedzi 5 galeonów i 1 pinasa.





Nagroda:

Reputacja: od +0 do + 10 (maksymalna ocena za poprawność odbioru)

Złoto: od +0 do +5 (maksymalna ocena za poprawność odbioru)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

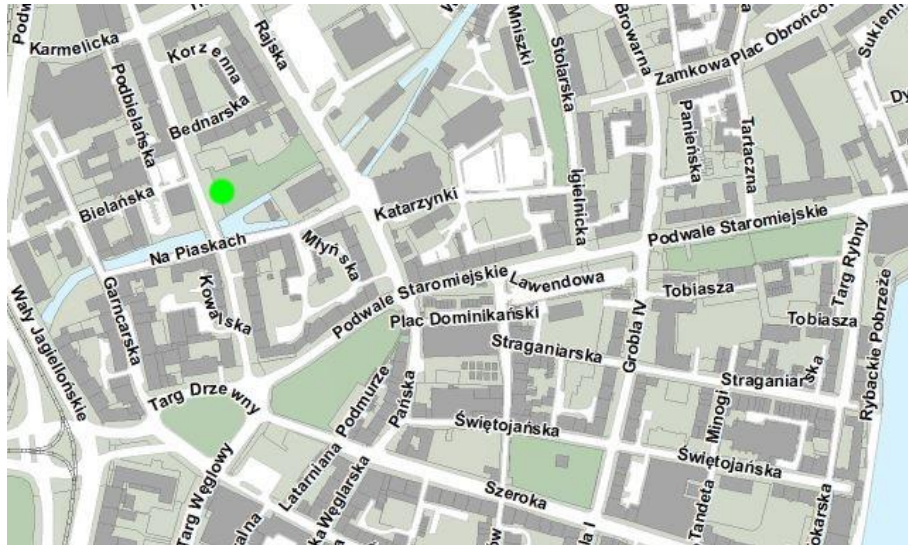
Punkt dwuosobowy. Osoba nadająca meldunek musi mieć wyćwiczony sposób nadawania wiadomości.

Zapotrzebowanie: luneta, chorągiewki do sygnalizacji, wydrukowana wskazówka O.

Zadanie P

Obserwatorium Jana Heweliusza

W 1640 roku Heweliusz budował na dachach swych trzech kamienic przy ulicy Korzennej pawilony mieszczące wyposażenie obserwacyjne. Swoją „dostrzegalnię” doposażał w następnych latach w kolejne przyrządy astrometryczne i kilka lunet o długości do kilkudziesięciu stóp. Po przebudowie obserwatorium zyskało taras wraz z siedemdziesięciostopowym słupem podtrzymującym największy z teleskopów. Dostrzegalnia spłonęła we wrześniu 1679 roku, podpalona przez jednego ze służących, po czym została odbudowana i Heweliusz wykonał obserwacje również w późniejszych latach.



P

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają ucznia Jana Heweliusza:

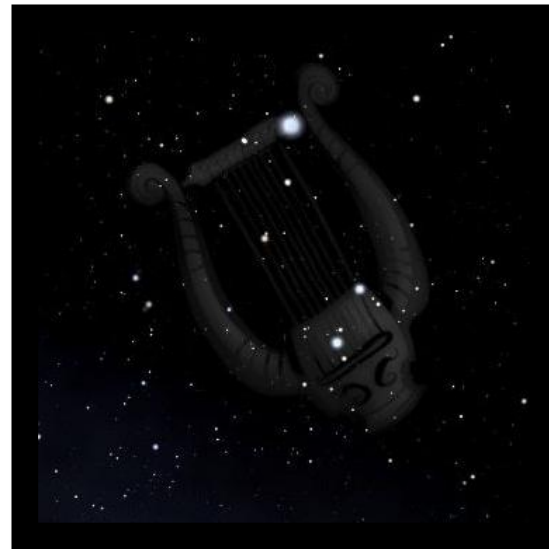
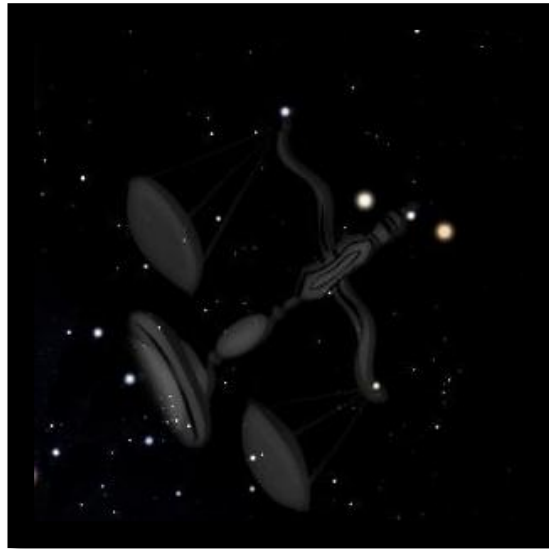
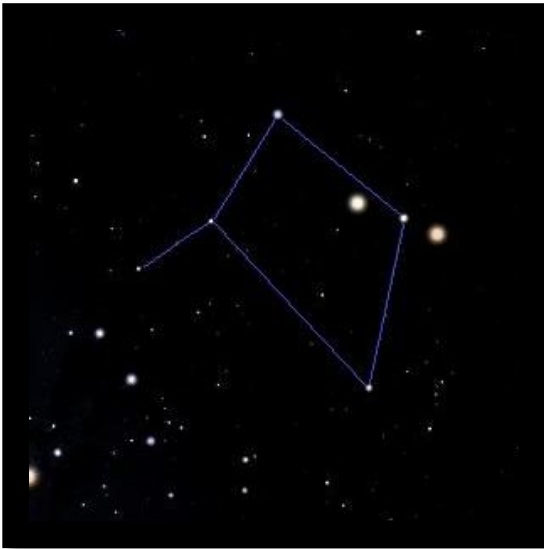
"Mój mistrz nakazał mi nauczyć się kilku gwiazdozbiorów, jednak wiedza ta jakoś nie chce wejść do mojej głowy. Możecie pomóc?"

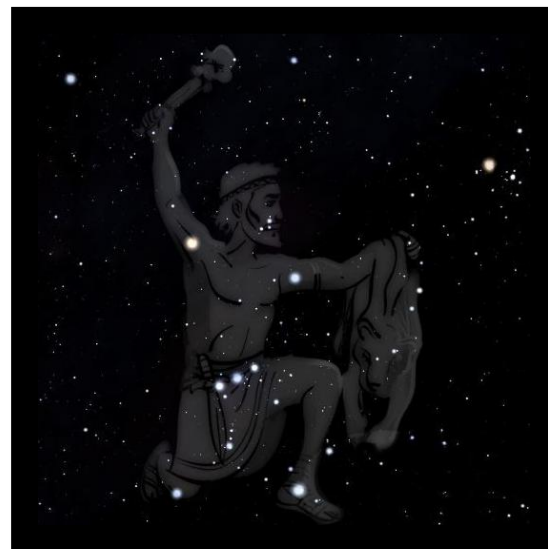
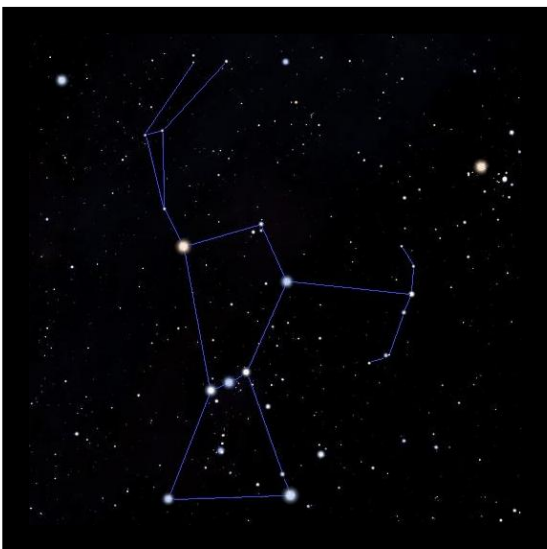
Zadaniem grupy będzie dopasowanie do siebie gwiazdozbiorów z ich wizerunkami wizualnymi, w formie gry MEMORY przy czym parą jest wizerunek gwiazdozbioru w formie schematu i w formie fabularnej.⁴ Dopasowanie pary gwiazdozbiorów (wizerunek graficzny i sam zarys gwiazdozbioru) powoduje jej odłożenie na bok.

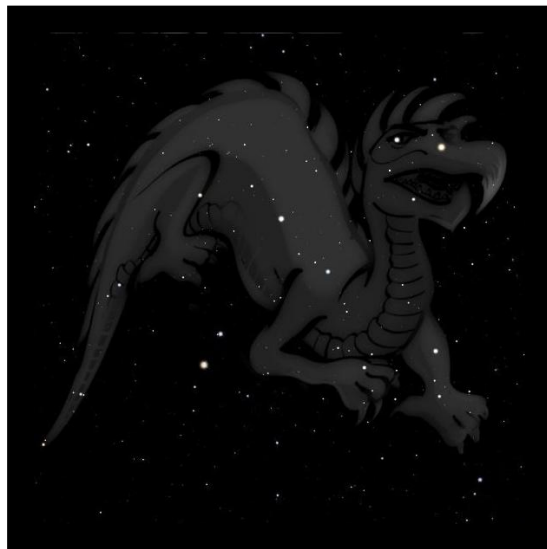
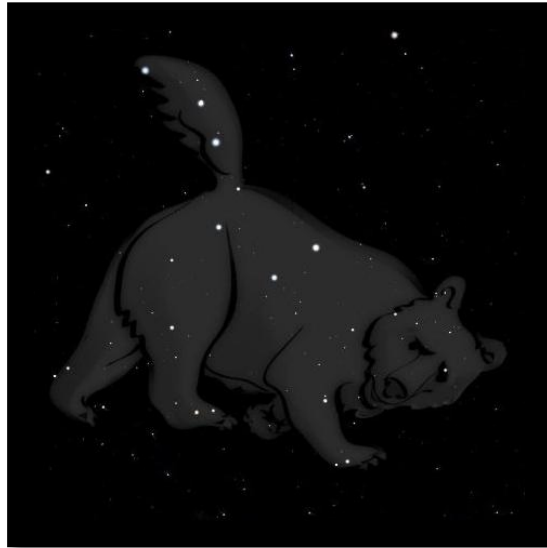
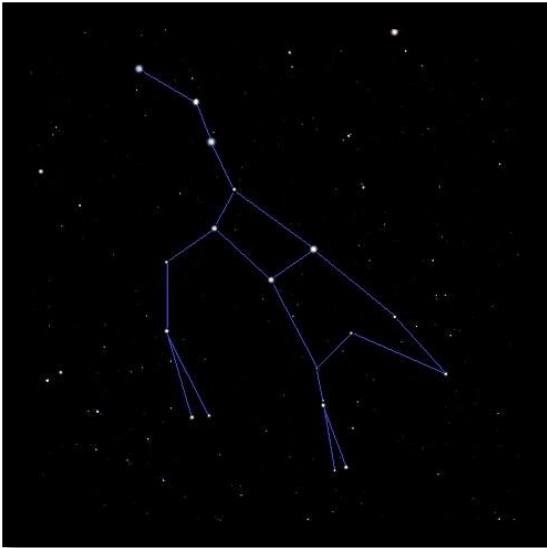
Obrazki gwiazdozbiorów (tutaj wybrano: Waga, Lutnia, Łabędź, Jaszczurka, Tarcza Sobieskiego, Orion, Wielka Niedźwiedzica, Smok, Wielki Pies, Jednorożec).

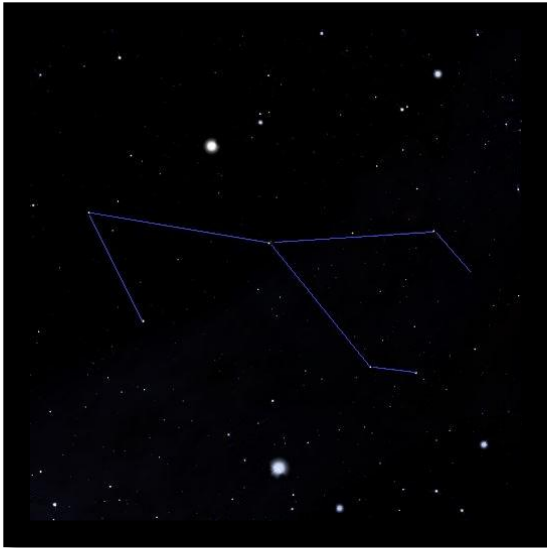
⁴ Obrazki wykonano dzięki programowi Stellarium.











Nagroda:

Reputacja: +2

Złoto: od +0 do +3 (maksymalna ocena za poprawność)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt jednoosobowy. Możliwe wykonanie kilku kompletów obrazków aby kilka grup mogło brać udział na raz. Osoba obsługująca musi ogarniać i sprawdzać czy drużyny dobrze wyłapują pary.

Zapotrzebowanie: komplety obrazków z gwiazdozbiorami , wydrukowana wskazówka P.



Zadanie R

Wojna o sukcesję polską

Zwana także wojną sukcesyjną polską – wojna toczona w Europie w latach 1733-1735 między koalicjami Francji, Hiszpanii i Bawarii a Austrii, Rosji, Prus i Danii. Przyczyną wojny była rywalizacja o koronę polską Stanisława Leszczyńskiego z Augustem III Sasem. W wyniku różnych działań wojennych Leszczyński wraz z przybocznymi gwardiami koronnymi oraz ministrami został zmuszony do wycofania się do Gdańska. Gdańsk został oblężony przez wojska rosyjsko-saskie. Oblężenie zakończyło się pokonaniem zwolenników Leszczyńskiego i kapitulacją miasta. Leszczyński musiał uciekać... Być może trzeba pomóc?



R

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają królewskiego doradcę:

"Ustaliliśmy, że król musi uciekać. Najważniejsze teraz to wydostać go z miasta. Chcemy go przebrać za wiejskiego chłopca. Trzeba jednak zdobyć odpowiednie przebranie. Znajdźcie naszych trzech ludzi. Jeden będzie przy kościele św. Mikołaja, drugi gdzieś w okolicy Wielkiej Zbrojowni, trzeci w okolicy Katowni. Potem wróćcie do mnie."

Ich zadaniem jest odebrać 3 części chłopskiego ubrania oraz wrócić na punkt. Każda część ubioru będzie ich kosztować minimum 2 gulden, maksymalnie 5, zatem zabawa polega na odpowiednim targowaniu się.

Elementy ubioru:





Nagroda:

Reputacja: + 10 (za komplet ubioru)

Złoto: + 3 (za komplet ubioru)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt czteroosobowy.

Zapotrzebowanie: komplety ubrań (każde x ilość patroli), wydrukowana wskazówka R.

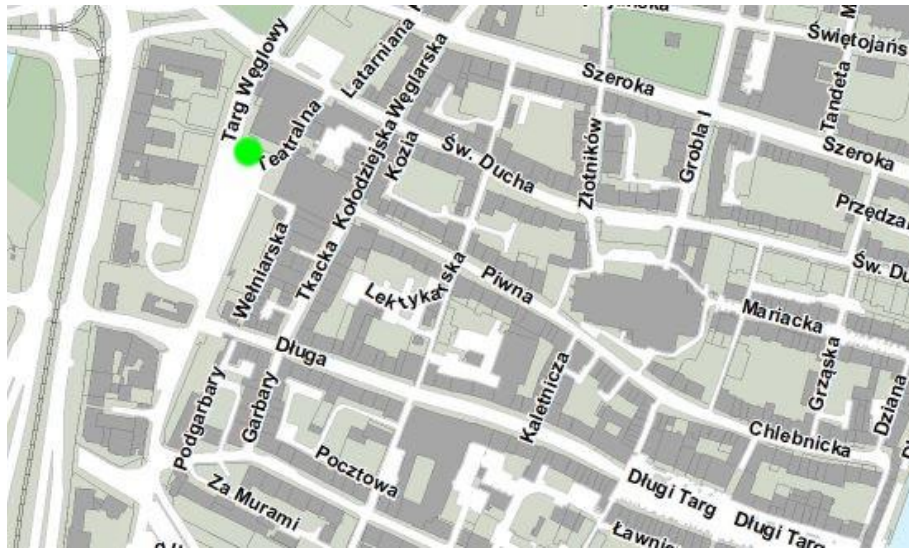


Zadanie S

Teatr Miejski

W 1801 r. otwarto Teatr Miejski. Nie przypadkowo powstaje on właśnie na Targu Węglowym. Okolice tego placu od wieków były miejscem, gdzie gdańszczanie spotykali się z kulturą i rozrywką. Nowy teatr nazywany był przez gdańszczan "młynkiem do kawy".

Czy macie w sobie aktorską żyłkę?



S

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają dyrektora teatru:

"Mieli mi przysłać aktorów z talentem, a przysłali was. No cóż, zobaczymy co potraficie..."

Zadaniem drużyny będzie odegranie krótkiej scenki, która obrazować będzie jakieś gdańskie wydarzenie, z którym spotkali się do tej pory (zatem może być zainspirowane wskazówkami, legendami lub innymi materiałami z całej gry).

Nagroda:

Reputacja: od 0 do + 3 (ocena punktowego)

Złoto: od 0 do + 3 (ocena punktowego)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt jednoosobowy, nie wymagający specjalnych przygotowań.

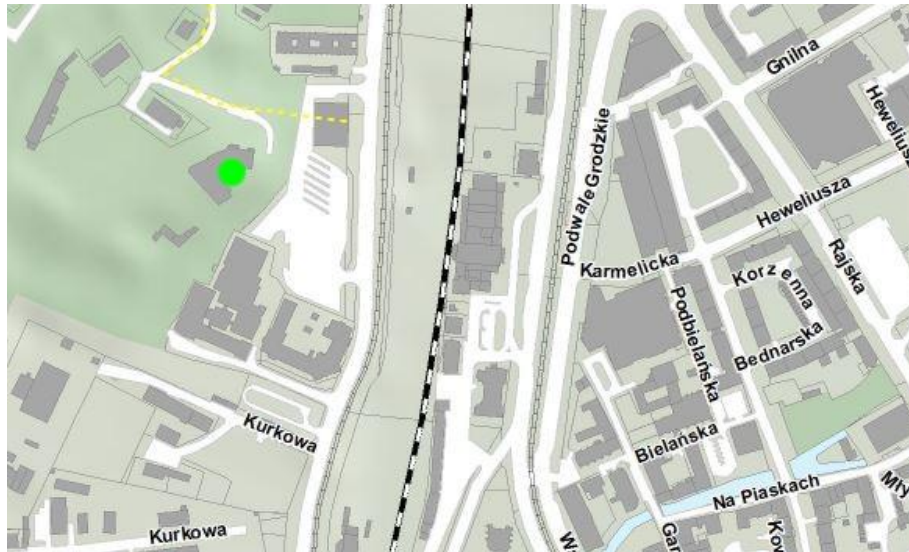
Zapotrzebowanie: wydrukowana wskazówka S.



Zadanie T

Burzliwe Dzieje

W 1793 r. w wyniku II rozbioru Polski Gdańsk został włączony w granice Prus. W 1807 r. miasto było oblegane przez wojska napoleońskie, w ramach kampanii prowadzonej przez cesarza Francuzów w całej Europie. Po dwóch miesiącach garnizon pruski skapitulował, zaś Gdańsk został ogłoszony Wolnym Miastem. W 1813 r. losy wojny się odwróciły i Gdańsk był ponownie oblegany, tym razem przez wojska rosyjskie. W 1814 r. ostatni obrońcy opuszczają miasto. W 1815 r. kongres wiedeński przyznał Gdańsk Prusom. Warto przyjrzeć się największemu polu działań?



T

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają żołnierza:

"W dzisiejszych czasach dobrze jest znać wojenne rzemiosło. Nauczę was nieco."

Zadaniem drużyny będzie wykonanie broni strzelającej grochem (z kawałka drewna, gumki ubraniowej, gwoździków oraz klamerki) oraz ustrzelenie za jej pomocą trzech balonów, przy czym jeden z strzałów musi być strzałem snajperskim (mamy trzy balony obok siebie, te po bokach są w tym samym kolorze, środkowy w innym, trzeba ustrzelić środkowy, bez naruszenia tych obok).



Nagroda:

Reputacja: od + 1 do + 5 (ocena punktowego za broń i strzały)

Złoto: od 0 do + 6 (+2 za każdy balon)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

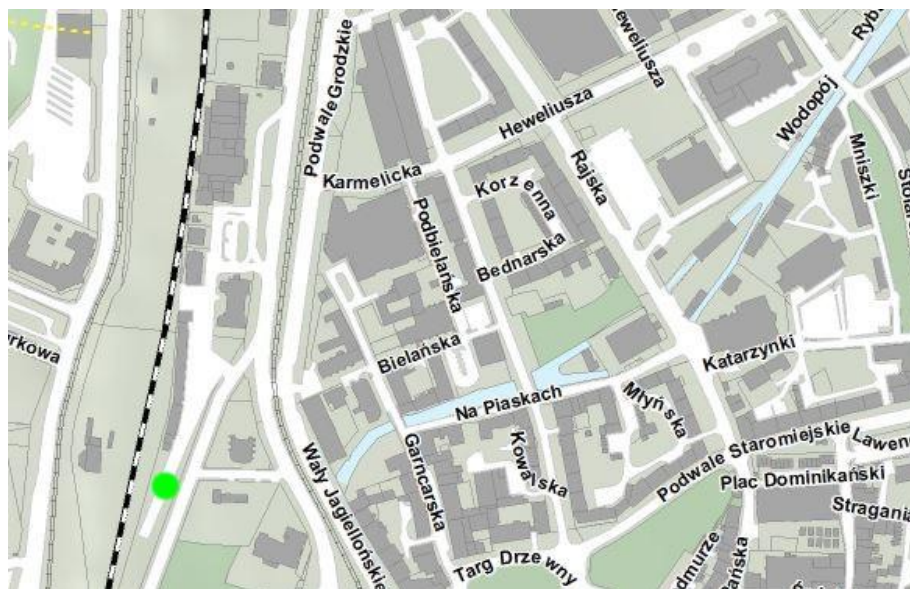
Punkt jednoosobowy, wymagający wcześniejszego ustawienia balonów oraz wyznaczenia odpowiedniego dystansu do strzału.

Zapotrzebowanie: balony w dwóch kolorach, groch - 1 kg, deski, gwoździe, gumka ubraniowa, klamerki, młotki, sznurek, nóż, wydrukowana wskazówka T.

Zadanie U

Dworzec Kolejowy

Reprezentacyjny i przestronny Dworzec Główny został wybudowany w latach 1894-1900, w stylu tzw. "gdańskiego renesansu". Wieża o wysokości 50 m (z zegarami) została zbudowana w latach 1900-1903. Spełniała funkcję ukrytej, wkomponowanej w zabudowę wieży ciśnieniowej, do czasu zelektryfikowania kolei. Sprawdźcie jak idą prace...



U



Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają kolejarza:

"Mamy do rozwiązania pewien problem konstrukcyjny..."

Zadaniem drużyny będzie wykonanie konstrukcji mostowej z kartki papieru, 4 słomek do napojów oraz kawałka taśmy klejącej. Następnie na moście tym należy położyć tory i przeprowadzić kolejkę elektryczną.

Nagroda:

Reputacja: od + 1 do + 5 (ocena punktowego za wykonanie mostu i przejazd kolejki)

Złoto: od 0 do + 5 (ocena punktowego za wykonanie mostu i przejazd kolejki)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek dworca



Uwagi:

Punkt jednoosobowy, wymagający wcześniejszego ustalenia miejsca dogodnego dla budowy mostu (możliwe, że trzeba będzie wziąć dwa rozkładane krzeselka).

Zapotrzebowanie: kolejka elektryczna, składane krzeselka, kartki papieru, taśma klejąca, nożyczki, rurki do napojów, wydrukowana wskazówka U, wydrukowane naklejki dworca

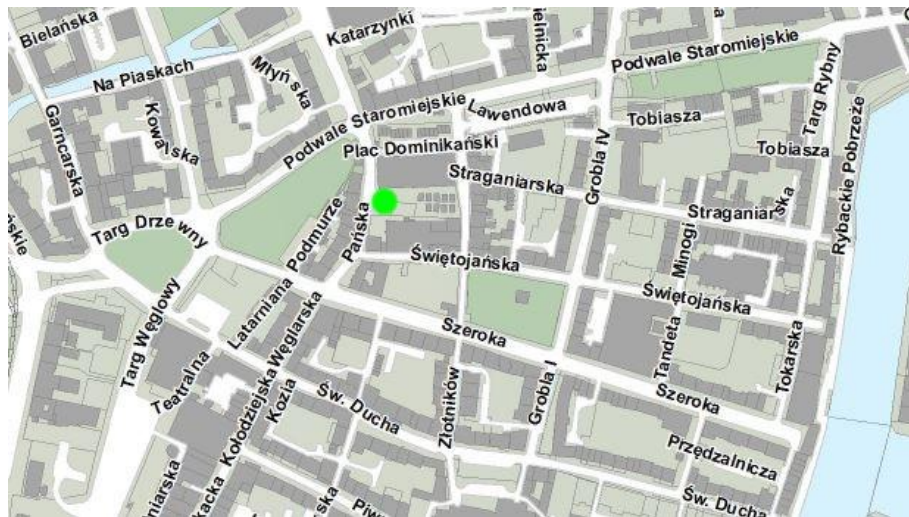


Zadanie W

Hala Targowa

Na terenie obecnego placu Dominikańskiego znajdowały się dawniej zabudowania klasztorne, które uległy zniszczeniu podczas walk o Gdańsk w 1813 r. Po wielu latach plac wybrukowano, a następnie podjęto decyzję o budowie hali targowej.

Sprawdźcie jak idzie handel.



W

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają kupca:

"Handel idzie świetnie, ale mój pomocnik jest beznadziejny. Pomieszał etykiety przypraw i teraz muszę na nowo wszystko dopasować. Może chcielibyście pomóc?"

Zadaniem drużyny będzie dopasowanie etykietek przypraw do odpowiednich słoiczek. Mogą przyprawy wąchać i próbować (dostają do tego celu łyżeczkę). Do przypraw będą należeć m. in. sumak, cynamon, chilli, czubryca zielona, pieprz czarny, curry, anyż, papryka słodka, czubryca czerwona, oregano.

Nagroda:

Reputacja: od + 1 do + 5 (+1 za każde 2 rozpoznane prawidłowo przyprawy)

Złoto: od 0 do + 10 (za każdą przyprawę +1)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Budynek hali targowej



Uwagi:

Punkt jednoosobowy, trzeba mieć 10 takich samych słoiczek oraz sporządzoną listę przypraw.

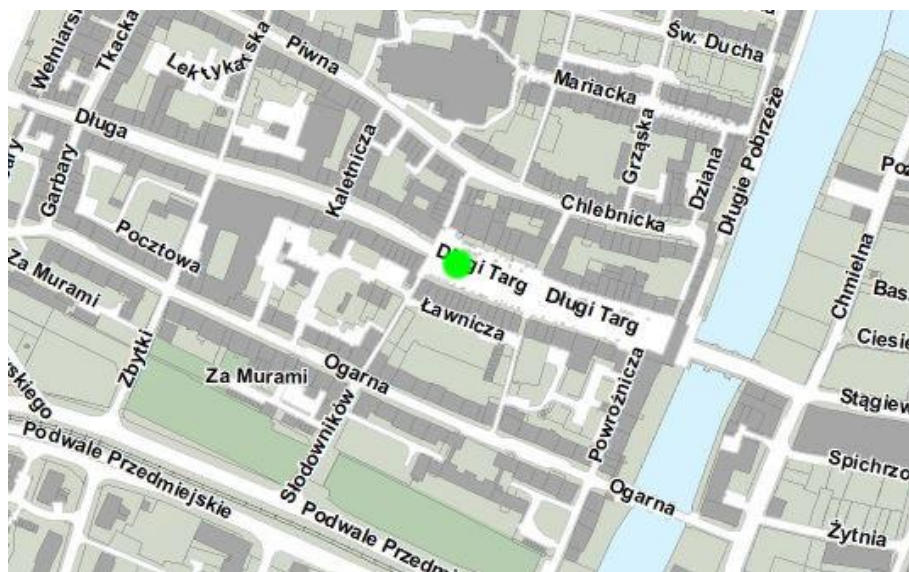


Zapotrzebowanie: stoiczki, lista przypraw, przyprawy, łyżeczki jednorazowe, wydrukowana wskazówka W, wydrukowane naklejki hali.

Zadanie Y

Gdańskie Wodociągi

System kanalizacyjno-wodociągowy istniał w Gdańsku od dawna. Pierwszym wodociągiem de facto był kanał Raduni, który zaopatrywał Gdańsk w wodę już w XIV w. Pierwsze ujęcie wodne oraz nowoczesniejszy system kanalizacji zostały wybudowane pod koniec XIX w., zaś w 1911 r. wybudowano ujęcia wody "Dolina Radości" i "Leśny Młyn". Wykonano także dwa główne kolektory: jeden dla Dolnego Miasta, drugi dla Przedmieścia, Starego Miasta, Podgrodzia, Siedlec oraz Wrzeszcza. W 1912 r. podłączono do sieci wodociągowej 7364 domy, 58 studni publicznych oraz zainstalowano 1100 hydrantów pożarowych. Sprawdźcie tę inwestycję...



Y

Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają gdańskiego rzemieślnika:

"Wszystko podłączone, powinno działać, fontanny również, a jednak nie... gdzieś tkwi błąd.."

Zadaniem drużyny będzie rozwiązanie prostej zagadki logicznej:



Są dwa krany o tej samej średnicy i z taką samą przepustowością. Woda z obu kranów służywa do jednego zbiornika. Z kranu po prawej stronie służywa woda o temperaturze +15 stopni C, z kranu po lewej o temperaturze -15 stopni C. Woda z obu kranów miesza się w zbiorniku. Jaka jest temperatura wody w zbiorniku?

Rozwiązanie: +15, gdyż w drugim kranie woda zamarła i nie płynie.

Nagroda:

Reputacja: 0

Złoto: +7 (za dobrą odpowiedź)

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Uwagi:

Punkt jednoosobowy, niewymagający wiele przygotowań.

Zapotrzebowanie: wydrukowane zagadki, wydrukowana wskazówka Y.

Zadanie Z

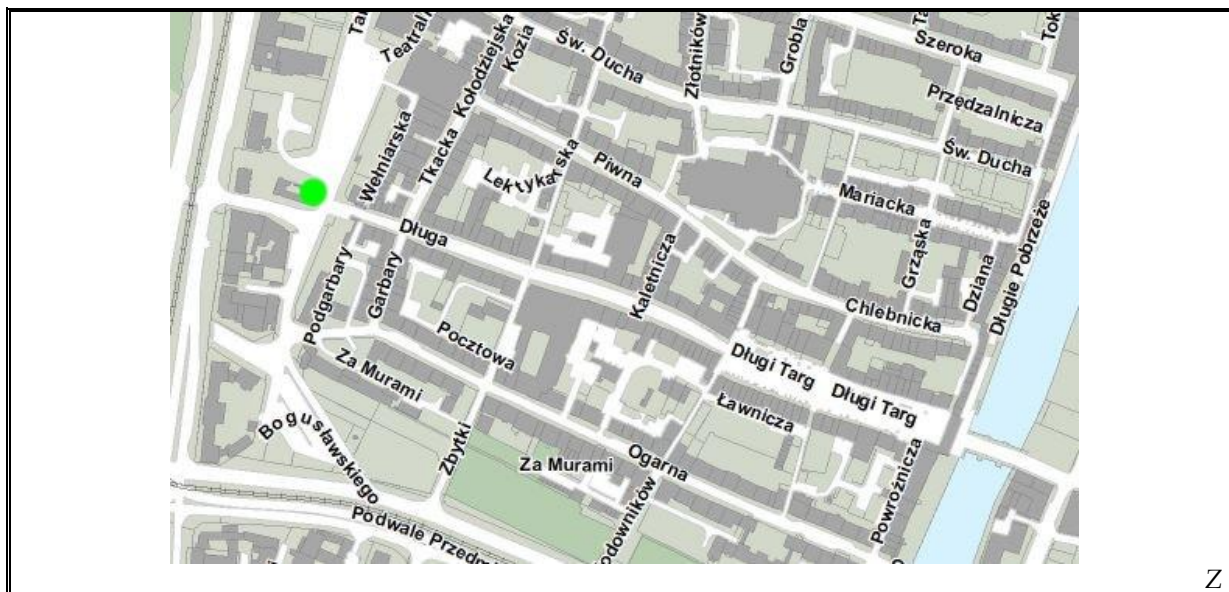
Józef Piłsudski uwięziony

Pociąg z Warszawy zatrzymał się na gdańskim dworcu w nocy z 22 na 23 lipca 1917 roku. W asyście uzbrojonych Niemców wysiadł z niego Józef Piłsudski wraz ze swoim zastępcą, Kazimierzem Sosnkowskim. Zaledwie kilkanaście minut później obaj więźniowie znaleźli w stosunkowo nowym kompleksie budynków z czerwonej cegły przy ulicy Kurkowej, gdzie mieściło się gdańskie więzienie oraz sąd i prokuratura. To tam dwóch Polaków miało oczekiwać na wyrok niemieckiego sądu.

Piłsudskiego i Sosnkowskiego aresztowano po tzw. "kryzysie przysięgowym", gdy Józef Piłsudski zakazał swoim żołnierzom składania przysięgi na wierność Niemcom. Gdańscy Polacy natychmiast rozpoczęli starania o uwolnienie aresztantów.

Sprawdźcie w czym możecie pomóc...



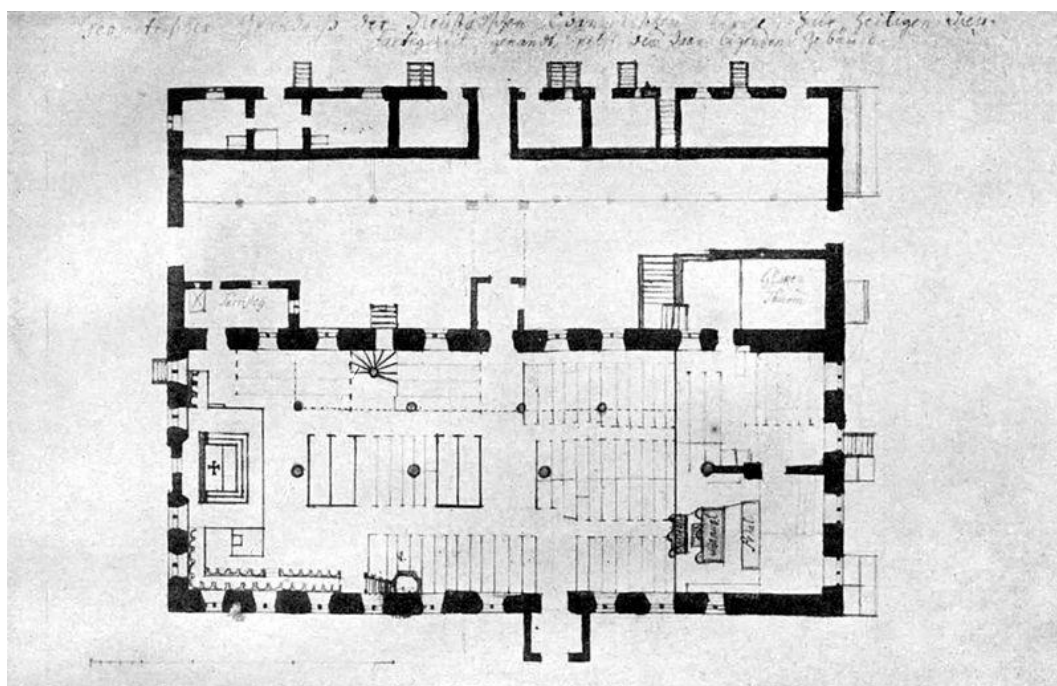


Zadanie:

W wyznaczonym miejscu spotkają polskiego gdańszczyzanina:

"Piłsudski został osadzony w gdańskim areszcie. Gdybyśmy tylko mieli plany, może moglibyśmy go jakoś odbić. Akurat mamy okazję, gdyż jeden z nadzorców więzienia, najbardziej roztrzepany, spaceruje właśnie po Trakcie Królewskim. Podobno ma plany z sobą. Odnajdźcie go, uważnie obserwujcie, a gdy nadarzy się okazja, zabierzcie plany. Najlepiej w taki sposób aby niczego nie dostrzegł. Potem wróćcie do mnie."

Faktycznie druga osoba spaceruje po Trakcie Królewskim mając z sobą teczkę z planami:



Będzie się czasem zatrzymywał, zawiązywał buta, siadał na ławce i czytał gazetę, oglądał wystawy, wdawał w dyskusję z nieznanymi itp. Od czasu do czasu będzie pozostawiać jedną z teczek bez opieki, aby po kilku sekundach do niej wrócić. To będą szanse, które drużyny muszą wykorzystać.

Nagroda:

Reputacja: + 8

Złoto: +2

Potwierdzenie na karcie patrolowej (zaliczenie zadania)

Trop 7 z gry "Skarb Wieków"

Uwagi:

Punkt dwuosobowy. Punktow startując drużynę musi ją uczulić na to aby nie rzucali się w oczy i wykorzystywali szansę. Nie mają wrywać dokumentów na siłę.

W teczkach znajdują się także mapki - Trop 7 z gry "Skarb Wieków"

Zapotrzebowanie: wydrukowane plany x ilość patroli, teczki x ilość patroli, wydrukowana wskazówka Z, wydruk Trop 7 z gry "Skarb Wieków"

Podsumowanie Gry

Drużyny kończą grę o wyznaczonej godzinie. Swoje karty rozliczają na bazie przekazując je. Karty po przeliczeniu punktów wracają do drużyn na pamiętkę.

Uwaga! Punktacja dodatkowa! Za zrealizowane zadania w cyklu (jak np. C1 - C2 - C3) drużyny otrzymują dodatkowe 10 PZ.

GRA "Gospodarz" (2.2)

Opis Gry

Dodatkowa gra prowadzona w czasie gry "Linia czasu" i wykorzystująca część nagród przyznawanych w czasie tej gry.

Ogólne zasady:

- kiedy drużyna zdobędzie jakiś budynek w grze "Linia czasu" zostaje on naklejony na jedno z miejsc na Karcie Gry, od tej pory przyjmuje się, że drużyna gospodaruje tym budynkiem i może zdobywać za niego dodatkowe punkty, zgodnie z kolejnymi zasadami,

- na każdym z takich budynków, które są nagrodami w grze "Linia czasu" znajdują się trzy kody QR, każdy odsyła do pytania dotyczącego budynku, drużyna znająca odpowiedź wysyła ją poprzez sms na



wskazany numer telefonu, od tej pory drużyna otrzymuje punkty za dany budynek, aż do czasu przejścia tego kodu przez inną ekipę

- jako, że na każdym budynku są trzy kody QR, a każdy zawiera inne pytanie, jest możliwość aby: a. drużyna wysłała odpowiedzi z jednego, dwóch lub wszystkich kodów, b. wysłała jeden z kodów, a kolejne wysyłała w innych godzinach - tym samym przebijając drużyny przed sobą

- każda odpowiedź QR może być wysłana jedynie raz, zatem trzeba strategicznie myśleć

- na zakończenie gry "Linia czasu" wszystkie kody QR zostaną sprawdzone i zdjęte przez sztab, w przypadku gdyby jakiegoś kodu brakowało - punkty za niego nie będą naliczane nikomu

- utrzymanie budynku przez drużynę daje 1 PZ (punkt zwycięstwa) za każde 5 minut posiadania budynku (pojedynczego kodu QR)

Skrócone zasady gry dla uczestników (po 1 sztuce na ekipę):

"Gospodarz"

- kiedy uda wam się zdobyć budynek podczas dzisiejszego dnia (odpowiednia naklejka na kartę gry)

przyjmuje się, że zaczynacie nim gospodarować, a zatem możecie zdobyć dodatkowe i cenne zasoby,

- na każdym z takich budynków, znajdują się trzy kody QR, a każdy odsyła do pytania dotyczącego budynku, jeśli znacie odpowiedź wysyłacie ją SMS na wskazany poniżej numer telefonu, od czasu zarejestrowania waszej wypowiedzi będziemy naliczać wam punkty, aż do czasu przejścia kodu przez inną drużynę, lub do czasu zakończenia gry "Linia czasu",

- na każdym budynku są trzy kody QR, a każdy zawiera inne pytanie, jest możliwość aby: a. drużyna wysłała odpowiedzi z jednego, dwóch lub wszystkich kodów, b. wysłała jeden z kodów, a kolejne wysyłała w innych godzinach - tym samym przebijając drużyny przed sobą,

- każda odpowiedź QR może być wysłana jedynie raz,

- na zakończenie gry "Linia czasu" wszystkie kody QR zostaną sprawdzone i zdjęte przez sztab, w przypadku gdyby jakiegoś kodu brakowało - punkty za niego nie będą naliczone żadnej z zgłaszających je drużyn

- utrzymanie budynku przez drużynę daje określoną ilość punktów za każde 5 minut posiadania budynku (pojedynczego kodu QR)

Wasz kontakt SMS:

Przebieg Gry

Każdy budynek ma trzy kody QR, a każdy zawiera pytanie odnoszące się do niego samego, jego historii lub ciekawostki z nim związanej. Mamy w grze osiem budynków:



Budynek 1 - Kościół św. Mikołaja

Kody:

- A. Kto sprowadził Dominikanów do Gdańska? (Świętopełk II)



- B. W wyniku jakiego wydarzenia spłonął klasztor? (w wyniku rosyjskiego ostrzału w 1813 r.)



C. Jaka ikona znajduje się w kościele? (Ikona Matki Bożej Zwycięskiej)



Budynek 2 - Ratusz Głównego Miasta

Kody:

A. Jak inaczej nazywana jest Wielka Sala Wety? (Sala Biała)



B. Do którego roku Ratusz był siedzibą władz miejskich? (1921 r.)



C. W XVI wieku w Ratuszu wybuch groźny pożar, podajcie dokładną datę. (3 października 1556 r.)



Budynek 3 - Bazylika Mariacka

Kody:

- A. Fragment czyjej laski, jako relikwia, znajdował się w Bazylice? (Mojżesza).



- B. Jak nazywał się największy dzwon w Bazylice? (Gratia Dei)



C. Jaka jest wysokość wieży, mierzona do kalenicy? (82 metry)



Budynek 4 - Dwór Artusa

Kody:

A. Jakie Bractwo wzniosło Dwór Artusa? (Bractwo św. Jerzego)



B. Kiedy Dwór stał się miejscem otwartych rozpraw sądowych? (w 1530 r.)



C. W którym roku przekształcono Dwór w giełdę? (w 1742 r.)



Budynek 5 - Wielki Młyn

Kody:

- A. Do kiedy Wielki Młyn pozostawał w użyciu? (do końca II Wojny Światowej)



- B. Ile ostatecznie kół młynarskich miał Wielki Młyn? (18)



C. Który król przekazał Młyn gdańszczanom? (Kazimierz Jagiellończyk)



Budynek 6 - Żuraw

Kody:

A. Co napędzało mechanizm Żurawia? (ludzie w kołach deptakowych)



B. Jaki maksymalny ciężar mógł być podniesiony na wysokość 11 metrów? (4 tony)



C. Dla jakiej ulicy Żuraw stanowi bramę? (Szerokiej)



Budynek 7 - Dworzec Kolejowy

Kody:

- A. W jakim stylu zbudowano Dworzec? (gdański renesans)



- B. Co znajdowało się wcześniej na miejscu Dworca? (fosa i bastiony)



C. Ile peronów posiada Dworzec? (pięć)



Budynek 8 - Hala Targowa

Kody:

A. Kiedy oddano do użytku budynek Hali Targowej? (1896 r.)



B. Ile bram prowadzi do wnętrza budynku? (4)



C. Jaka spółka gospodaruje teraz obiektem? (Kupcy Dominikańscy Sp. z o.o.)



Uwagi:

Należy ustalić z zarządcami budynków możliwość umieszczenia kodów. Po zakończeniu gry wszystkie należy zdjąć.

Zapotrzebowanie: wydrukowane i zalaminowane kody QR, klej typu "ośmiorniczka".

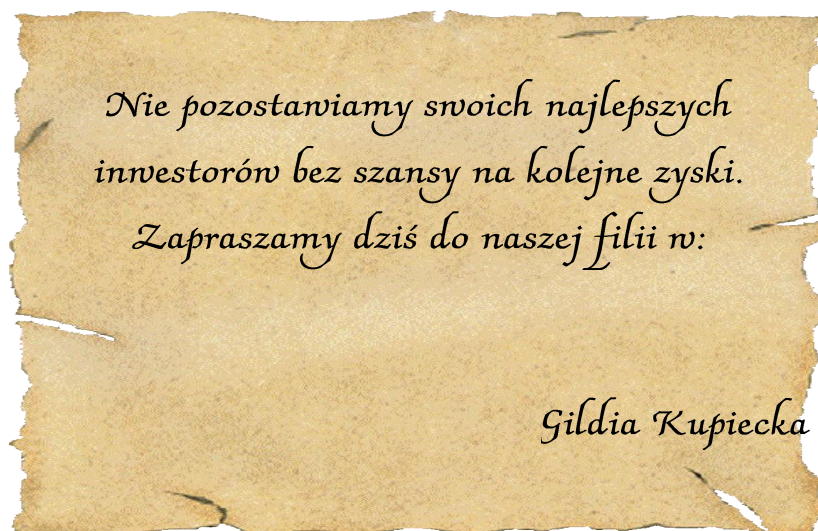


GRA "Bogaty Kupiec" cz. 2 (2.3)

Gra "Bogaty Kupiec" cz.2 to kolejna szansa na pomnożenie swojego majątku. Wszystko będzie się opierać na inwestycjach dostosowanych do danych czasów.

Opis Gry

O rozpoczęciu gry będzie informować list skierowany przez Gildię Kupiecką:



Filia Gildii Kupieckiej będzie działać w tym samym miejscu, w którym będzie mieścić się Sztab gier "Linia Czasu" oraz "Gospodarz". Miejsce na liściku wpisywane jest ręcznie (proponowany Dom Harcerza).

Przebieg Gry

W godzinach określonych w punkcie, w danych etapach, będzie można zgłosić się do Gildii Kupieckiej oraz zainwestować swoje złoto w poniższe przedsięwzięcia. W przypadku gdy inwestycja zakończy się sukcesem - drużyna zyskuje, kiedy niepowodzeniem - drużyna traci zainwestowane złoto, zmiana reputacji następuje zawsze.

Etap 1 (gry "Linia czasu"):

1. Założenie nowego cechu rzemieślniczego (dostępna jedna inwestycja)
Coraz więcej w mieście się wytwarza, a rzemieślnicy będą wdzięczni za pomoc. Każda sztuka złota przekazana na cech będzie procentować w przyszłości.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkową sztukę złota zysku.

Mnożnik złota: x 2

Reputacja: 0

Ryzyko: 10 %

Czas: 3 h



2. Handel hanzeatycki (dostępne dwie inwestycje na raz)
Tyle bogactw naturalnych kryje się na tych ziemiach, a spływ rzeką jest dosyć tani. Wystarczy nakreślić odpowiednie umowy.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe dwie sztuki zysku.

Mnożnik złota: x 3

Reputacja: + 5

Ryzyko: 20 %

Czas: 1,5 h

3. Wyprawa łupieżcza (dostępna jedna inwestycja na raz)
Możemy zmusić innych aby podzielili się z nami swoimi bogactwami.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe cztery sztuki zysku.

Mnożnik złota: x5

Reputacja: - 20

Ryzyko: 40 %

Czas: 1,0 h

Etap 2 (gry "Linia czasu"):

1. Handel hanzeatycki (dostępne dwie inwestycje na raz)
Tyle bogactw naturalnych kryje się na tych ziemiach, a spływ rzeką jest dosyć tani. Wystarczy nakreślić odpowiednie umowy.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe dwie sztuki zysku.

Mnożnik złota: x 3

Reputacja: + 10

Ryzyko: 20 %

Czas: 1,5 h

2. Wyprawa korsarska (dostępna jedna inwestycja na raz)
Możemy zmusić innych aby podzielili się z nami swoimi bogactwami.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe cztery sztuki zysku.

Mnożnik złota: x4

Reputacja: - 15

Ryzyko: 40 %

Czas: 1,0 h

3. Giełda (dostępne trzy inwestycje na raz)
Możemy zmusić innych aby podzielili się z nami swoimi bogactwami.

Każda zainwestowana sztuka złota może przynieść dodatkowe cztery sztuki zysku.

Mnożnik złota: x 2



Reputacja: + 3

Ryzyko: 20 %

Czas: 1,5 h

Podsumowując - Gildia Kupców ogłasza możliwość inwestycji w powyższe, następują zapisy i przekazanie złota. Czas zakończenia jest oficjalnie podany, wtedy też można poznać wynik swojej inwestycji oraz odebrać ewentualny zysk. Do odpowiednich wyliczeń sukcesu inwestycji przygotowano arkusz excel.

Uwagi:

Trzeba wyznaczać godziny startu i zakończenia inwestycji (może być w formie ogłoszeń w danym miejscu), dobrym pomysłem byłaby tablica i kreda.

Możliwe jest stworzenie bloga/strony internetowej, na której zamieszczane by były wyniki inwestycji, zaś drużyny mogłyby je sprawdzać na bieżąco bez odwiedzin punktu sztabu.

ZADANIE ZLOTOWE "Dawny obraz" (2.4)

Zadaniem drużyn będzie (w międzyczasie trwania gier) - nagranie własnego filmiku, do 2 minut, z historycznym gdańskim tłem, przedstawiającego życie gdańszczan w jakiejś epoce, wydarzenie historyczne itp. Aby nakręcić filmik jedną kamerą - możliwe będzie wypożyczenie kamerzysty z kamerą z Sztabu Gry.

"Dawny obraz"

Waszym zadaniem na dzisiejszy dzień jest nagranie filmiku przedstawiającego życie gdańszczan w wybranej przez siebie epoce, lub jakieś gdańskie historyczne wydarzenie. Filmik powinien trwać maksymalnie dwie minuty oraz być kręcony w charakterystycznym gdańskim tle. Wypożyczenie kamery z kamerzystą możliwe w:

KOMINEK "Wolne Miasto Gdańsk"

Kominek z fragmentem filmu Wolne Miasto Gdańsk (film ogólnodostępny w Internecie, link: <https://www.youtube.com/watch?v=Ucx-de3xaVs>) oraz filmów nagranych podczas dnia. Wszystkie przeplatane piosenkami oraz grammi ruchowymi w klimacie kominka. Przy czym sam kominek ma być utrzymany w formie kina/teatru.



31.08.2014 - GRY / ZADANIA / KOMINKI

GRA "Skarb Wieków" (3.1)

Finał gry odbędzie się 31.08.2014 r. do południa, przy czym większość wskazówek do niej będą odkrywać podczas wcześniejszych gier.

Opis Gry

Celem gry jest odnalezienie skarbu, Skarbu Wieków. Na dzień rozgrywania gry - drużyny będą w posiadaniu większości wskazówek, które posłużą do odnalezienia skarbu. W finale odnajdą ostatnie wskazówki, które pozwolą poskładać wszystko w całość i odnaleźć miejsce ukrycia skarbu. Skarb będzie podzielony na 4 części, i tylko cztery drużyny będą mogły go zdobyć (jedna drużyna, jedną część), przy czym będzie się liczyć tak prędkość kojarzenia faktów jak i szczęście (być może drużyna weźmie wcześniej kluczyk, do skrytki, która została już opróżniona - szczegóły poniżej)

Przebieg Gry

Gra będzie odbywać się na zasadzie otrzymywania wskazówek i tropów:

Trop 1

Kiedy? Podczas pierwszego kominka "W grodzie".

Otrzymują wiadomość zaszyfrowana szyfrem Cezara (przesunięcie o jedną literę, przy wykorzystaniu całego polskiego alfabetu: A Ą B C Ć D E Ę F G H I J K L Ł M N Ń O Ó P R S Ś T U W Y Z Ż Ź)

Wiadomość:

DZIŚ O PÓŁNOCY POD GŁÓWNA BRAMĄ BUDYNKU SPOTKANIE Z TAJEMNICĄ. WYŚLIJCIE JEDNĄ OSOBĘ, KTÓREJ MOŻECIE ZAUFAC. TYLKO JEDNĄ. NIECH WEŹMIE PROPORZEC. SPOTKANIE W PŁASZCZACH!

EŻJT Ó RPMŃÓBZ RÓE GMPYŃB CSĄNB CWEZŃLW
ŚRÓULAŃJĘ Ż UĄKĘŃŃJĆB. YZTŁJKĆJĘ KĘEŃB ÓŚÓCF, LUPSEK
NÓAEĆJĘ ŻAWGĄD. UZŁŁÓ KĘEŃB. NJĘĆI YEŻŃJĘ RSÓRÓSZĘĆ.
ŚRÓULAŃJĘ Y RMAŚŹĆŹĄĆI!

Zapotrzebowanie: wydruk tropu x ilość patroli

Trop 2

Kiedy? Spotkanie o północy pod drzwiami do szkoły.

Organizujący spotkanie jest w płaszczu, z narzuconym głęboko kapturem. Kiedy zbiorą się wszyscy, siadają w kole i wykładają przed sobą proporczyki (zadanie przedzlotowe). Dzięki temu punktowy



będzie w stanie spokojnie przeliczyć czy wszyscy są, bez sprawdzania listy. Nie będzie dużo mówił, przekaże im tylko tyle:

"Ktoś was wybrał abyście poznali tajemnicę. Może podczas najbliższych dni uda wam się znaleźć jakieś tropy, które będziecie mogli powiązać w większą całość. Mi kazano pokazać wam tą oto stronę z dawnej kroniki, niech każdy się z nią zapozna, a po przeczytaniu może udać się na spoczynek."

Przekazuje jedną kartę z kroniki, z którą każdy z wybrańców szybko się zapoznaje i przekazuje dalej.

*Dawnymi czasy w grodzie nad rzeką
Vistula skarb wielki ukryto. Skarb ten
rósł w miarę upływu wieków. Wielu go
szukało i wielu nadal szuka. Jednak
stare słowa mówią o tym, że tylko
wybrańcy do niego dotrą, kiedy i czas
właściwy nadejdzie. Natrafią oni na
ślady pozostawione jedynie dla nich.
Tropy pozornie pozbawione znaczenia,
tylko złożone razem dadzą obraz
całości.*

Zapotrzebowanie: wydruk tropu x 1, płaszcz, świece.



Trop 3

Kiedy? Podczas gry "Linia Czasu" - punkt C1 (sprowadzenie Dominikanów), otrzymują wraz z nagrodą.

Nagradzający daje im (między innymi nagrodami za wykonanie punktu) fragmencik mapy (bez dodatkowych wyjaśnień).



Zapotrzebowanie: wydruk tropu x ilość patroli.

Trop 4

Kiedy? Podczas gry "Linia Czasu" - punkt E (mury miejskie), otrzymują wraz z nagrodą.

Nagradzający daje im (między innymi nagrodami za wykonanie punktu) fragmencik mapy (bez dodatkowych wyjaśnień).





Zapotrzebowanie: wydruk tropu x ilość patroli.

Trop 5

Kiedy? Podczas gry "Linia Czasu" - punkt J2 (powstanie antykrzyżackie)

W butelce z wiadomością jest informacja od powstańców, którzy opanowali Wielki Młyn. Gdy kupią miksturę i wywabią tajną wiadomość, ich oczom ukażą się słowa: Melodia Drogą. Słowa zostaną naniesiona na kartkę za pomocą roztworu mąki ziemniaczanej, natomiast wywabiane będą roztworem jodyny.

Zapotrzebowanie: mąka ziemniaczana, woda, pędzelek, jodyna, wiadomość z punktu J2.

Trop 6

Kiedy? Podczas gry "Linia Czasu" - punkt L (Gdańskie Gimnazjum Akademickie)

Nagradzający daje im (między innymi nagrodami za wykonanie punktu) fragmencik mapy (bez dodatkowych wyjaśnień).





Zapotrzebowanie: wydruk tropu x ilość patroli.

Trop 7

Kiedy? Podczas gry "Linia Czasu" - punkt Z (Piłsudski uwięziony)

Trop będzie znajdować się w teczce, którą patrol musi przejąć, wraz z innymi dokumentami z gry. Punktowny do którego zanoszą teczkę pozwoli im zatrzymać tą wskazówkę, jako mu niepotrzebną.



Zapotrzebowanie: wydruk tropu x ilość patroli.

Trop 8

Kiedy? Podczas kominka "Wolne Miasto Gdańsk"

Podczas kominka otrzymają informację wyciągniętą z miejscowej gazety.



Gazeta Gdańska

WTOREK

19 października 1920

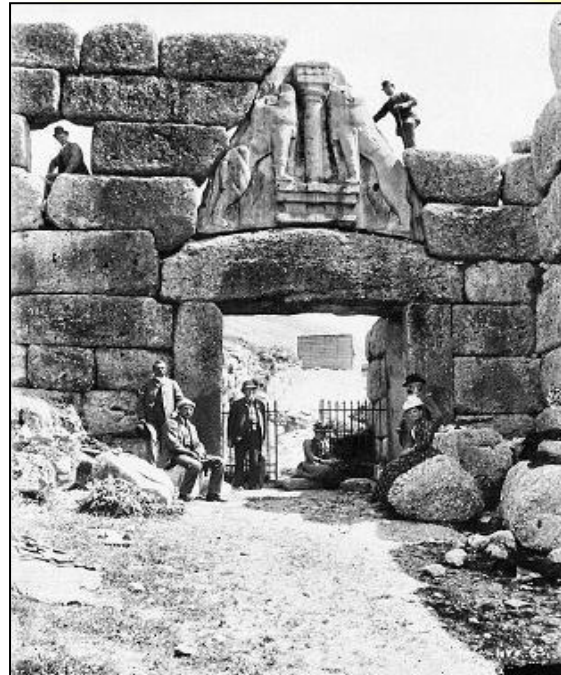
Numer 74/20

Cena: 10 fen.

Dziedzic Odkrywcą!

Anzelm Rokowski wziął udział w badaniach archeologicznych na półwyspie Peloponeskim. Badania trwające od wielu lat, na miejscu starożytnego miasta Mykeny, pozwoliły odpowiedzieć na wiele historycznych zagadek. Udział pana Rokowskiego w badaniach przypadł akurat w czasie wielkiego sukcesu badań: odkrycia królewskiego skarbcza. Odnaleziono wiele złotych ozdób, a także przedmiotów codziennego użytku. Jak do tej pory nikt nie poważił się na wycenę wartości odnalezionego skarbu. W związku z faktem, że badania były prowadzone przez wielonarodową grupę - znalezisko prawdopodobnie pozostanie w Grecji, jako dobro narodowe tego kraju.

WL



Kolejne Włamanie

Gdańska policja odnotowała kolejne włamania do domów przy HinterGasse. Wszystkie włamania dokonywane są w nocy pod nieobecność właścicieli. Nie wyklucza się działania grupy przestępczej. Poszukiwania sprawcy lub sprawców wciąż trwają. Osoby, które były świadkami podejrzanych lub dziwnych zdarzeń proszone są o kontakt.

HP

Niecodzienny wypadek

W dniu wczorajszym nieznanemu mężczyźnie wpadł pod pociąg Berlin - Gdańsk. Relacje świadków są z sobą sprzeczne. Niektórzy twierdzą, że mężczyzna wpadł na tory sam, inni zaś, że został zepchnięty przez człowieka w ciemnym płaszczu. Jeden z świadków podzielił się z naszym dziennikarzem sensacyjną wiadomością, że denat był słynnym poszukiwaczem skarbów. Jednakże jak do tej pory nie udało nam się zweryfikować tej informacji.

BM

Kowal z własnymi narzędziami poszukuje posady lub dzierżawy. Zgłoszenia kierować na Gaz. Gd.



Zapotrzebowanie: wydruk tropu x ilość patroli.

Trop 9

Kiedy? W nocy z 30 na 31 sierpnia.

W miejsce noclegu, w czasie ich snu, zostaje im podrzucona zaszyfrowana wiadomość.

Wiadomość zaszyfrowana prostym szyfrem podstawieniowym (CE NT OW UZ KA).

OSTATNIE WYDARZENIA WPŁYNEŁY NA DECYZJĘ DOTYCZĄCĄ PRZENIESIENIA SKARBU. ON BYŁ ZA BLISKO. ZA DUŻO WIEDZIAŁ. ZA DUŻO ZNALAZŁ. MUSICIE ZDAŹYĆ ZANIM PRZENIOSĄ. PRZESZUKAJCIE JEGO POKÓJ. ADRES TO HINTERGASSE, ZA MURAMI.

*WSNKNTIC OYDKRUCTIK OPŁYTCLY TK DCEYUJĘ DWNYEUAŁEĄ
PRUCTICSICTIK SAKRBZ. WT BYŁ UK BLISAW. UK DZŻW OICDUIKŁ.
UK DZŻW UTKLKUŁ. MZSIEIC UDAŹYĆ UKTIM PRUCTIWSĄ.
PRUCSUZAKJEIC JCGW PWAÓJ. KDRCS NW HITNCRGKSSC, UK
MZRKMI.*

Uwagi:

Na porannej odprawie będzie powiedziane patrolowym o której mogą ruszać aby zbadać dotychczasowe tropy. Jednocześnie trzeba patrolowym wskazać, że kolejne tropy będą umieszczane w grupach i z danego rodzaju mogą wziąć tylko jeden (uwaga tylko dla patrolowych, oni mają tego dopilnować).

Zapotrzebowanie: zaszyfrowana wiadomość x ilość patroli.

Trop 10 i 11

Kiedy? Przedpołudnie 31.08.2014 r.

W Domu Harcerza w ustalonym miejscu organizujemy pokój poszukiwacza skarbów. Musi się tam znaleźć jak najwięcej zwykłych przedmiotów codziennego użytku. Musi być m.in. krzesło z zarzuconą marynarką, obrazek na ścianie itp. Do pokoju wpuszcza Gospodyni Domu, która pozwala się rozglądać maksymalnie 3 osobom na raz, każdej z innej drużyny. Można wracać na przeszukanie, ale dopiero wtedy kiedy inne drużyny nie stoją w kolejce na swoje pierwsze wejście.

W marynarce powieszony na krześle odnajdą foliogram:





Natomiast w innym miejscu (za obrazem, pod biurkiem itp.) schowany klucz do skrytki skarbu.

Uwagi:

Ważna jest rola gospodyni, która z jednej strony ma pilnować porządku, z drugiej pilnować aby za dużo z pokoju nie wynieśli.

Zapotrzebowanie: kluczyki x ilość patroli, foliogram x ilość patroli, sprzęt do przygotowania pokoju, marynarka, krzesło itp.

Finał

Kiedy? Przedpołudnie 31.08.2014 r.

Kiedy połączą wszystkie kawałki mapy i właściwie nałożą foliogram, ten wskaże im drogę, gdzie ostatnia nuta zatrzyma się na kościele św. Jana. Tam też, w zaułku czekać będzie ostatni kontakt z 4 skrynkami, każda zamknięta na inną kłódkę. Pierwsze cztery patrole, które przybędą i otworzą skrzynki uzyskują skarb.

Nagroda:

Pierwsze cztery patrole, które otworzą skrzynki: + 50 guldenów oraz + 20 reputacji

Kolejne patrole, które dotrą, ale nie otworzą skrzynki: + 20 reputacji

Zapotrzebowanie: skrzyneczki (nawet niewielkie wykonane z kartonu), 4 kłódki.



GRA "Wsparcie" (3.2)

Opis Gry

Gra rozgrywająca się na Westerplatte, o godzinie ustalonej na zakończeniu Apelu Złotu (dostosowanie godziny do możliwości komunikacyjnych ZKM).

W czasie tej gry drużyny będą musiały wzmocnić swoją własną Wojskową Składnicę Tranzytową na Westerplatte. Wszystkie działania podjęte przez drużyny będą oceniane w punktach Wartości Bojowej (WB). Gra zostaje zamknięta maksymalnie o godz. 18:00 (prawdopodobna możliwość powrotu promem). Oczywiście celem każdej drużyny jest osiągnięcie jak najwyższej wartości bojowej. Ponadto zdobywać będą także "wspomnienia", które nie dają WB, ale będą liczone do punktów Reputacji.

Drużyny będą mogły zdobywać punkty WB na kilka sposobów, które będą od siebie wzajemnie niezależne: Szkolenie, Zaopatrzenie, Obserwacja, Kupno (w skrócie: SZOK).

Informacja dla drużyn:

W grudniu 1922 Rada Ligi Narodów powołała komitet ankietowy, którego zadaniem było znalezienie w Gdańsku miejsca na polską składnicę wojskową. Po przeanalizowaniu wszystkich prawdopodobnych lokalizacji, uznano iż półwysep Westerplatte jest najlepszym miejscem na polską składnicę wojskową. Na tej podstawie w marcu 1924 r., Rada Ligi Narodów podjęła uchwałę o przekazaniu Polsce półwyspu Westerplatte, z przeznaczeniem na miejsce przeładunku, magazynowania i ekspedycji materiałów wojskowych. Na Radzie Portu i Dróg Wodnych spoczął obowiązek wybudowania basenu przeładunkowego i linii kolejowej.

Udajcie się na Westerplatte. Waszym zadaniem będzie wybudowanie i uzbrojenie Wojskowej Składnicy Tranzytowej. Miernikiem waszych działań będzie osiągnięta przez was wartość bojowa, odzwierciedlana przez odpowiednie wartości wpisywane na waszą kartę gry.

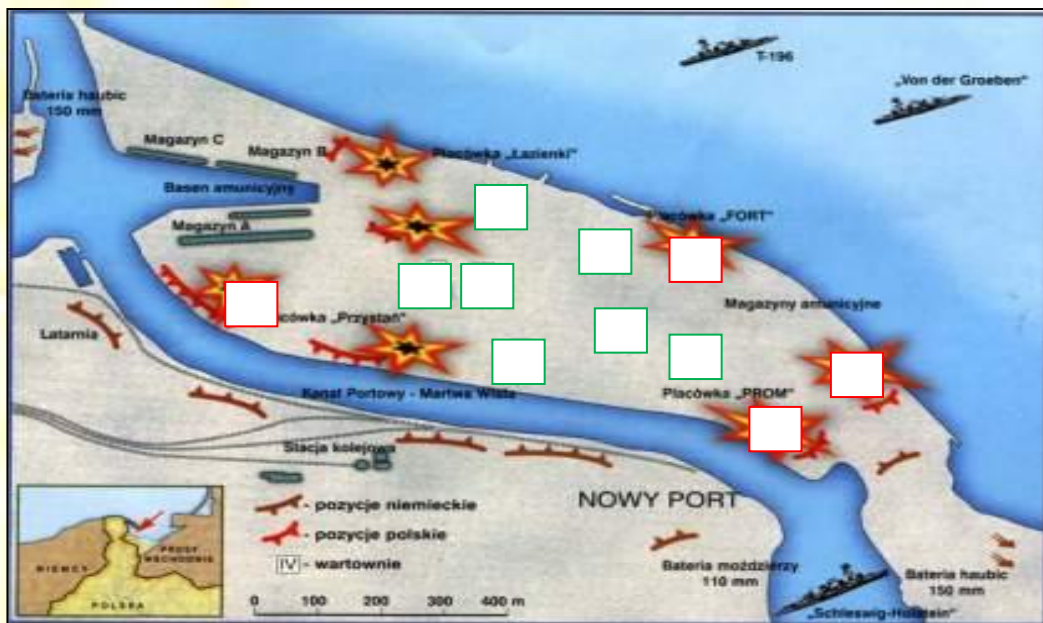
O godzinie: nawiążcie kontakt z Szkoleniowcem, Magazynierem, Obserwatorem oraz Kupcem. Każdy z nich ma dla was odpowiednie zadania. Znajdźcie ich w jednym miejscu - na pętli autobusowej Westerplatte (przystanek końcowy).

O godzinie: nastąpi zamknięcie wszystkich kontaktów. Będziecie mogli wtedy wrócić do bazy i rozliczyć swoje zadania. Oczywiście w każdym momencie możecie uznać, że zrobiliście już wszystko co w waszej mocy i wrócić z rozliczeniem.



KARTA GRY

PATROL:



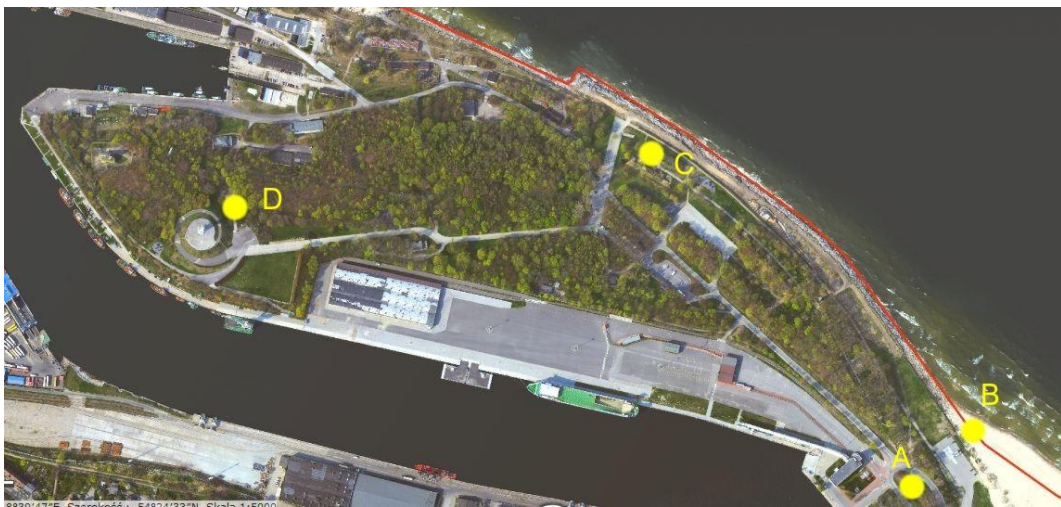


Przebieg Gry

Drużyny na zakończenie apelu otrzymują wiadomość o tym, że mają stawić się na Westerplatte o ustalonej godzinie, nawiązać kontakt z czterema osobami: Szkoleniowcem, Magazynierem, Obserwatorem i Kupcem, którzy będą mieli dla nich zadania. Wraz z informacją otrzymują swoje karty gry na Westerplatte. Każda z postaci jest startem mini-gry w ramach gry "Wsparcie".

1. Szkoleniowiec - szkoleniowiec szybko przekazuje im informację:

Cieszymy się, że tu dotarliście. Sprawdźmy ile jesteście warcii. W 4 miejscach oznaczonych na poniższej mapce znajdziecie sprawdziany waszych możliwości i umiejętności. Działajcie!



- a. Szkolenie na placówce A - zadanie z przeniesieniem zaopatrzenia w formie RKM. Na punkcie A spotkają żołnierza:
"Zobaczmy czy umiecie się przekradać, a w razie potrzeby szybko biegać. Waszym zadaniem jest przeniesienie ładunku w miejsce które wam wskażę. Strzeżcie się jednak, gdyż czekają na was przeciwnicy."

Punktowy wskazuje, że cały patrol musi dotrzeć do wieży (gdzie stoi rozliczający punkt, on też wpisuje na karcie patrolowej wynik), każda osoba otrzymuje niewielki prostokąt, który musi okazać na rozliczeniu punktu.



W terenie kryją się przeciwnicy, którzy będą wyłapywać osoby z patroli. Po złapaniu osoby przekreślają kwadracik danej osoby i puszczają ją dalej.

Kiedy cały patrol dotrze pod wieżę liczona jest liczba całych kwadracików (zgubione uważa się za przekreślone). Punktowy dokonuje oceny (0, 10, 20, 30 punktów) i wpisuje ją w jeden z czerwonych kwadratów na karcie patrolowej.

Zapotrzebowanie: wydrukowane kwadraciki x ilość uczestników, osoby w lesie (punkt minimum 5osobowy).

- b. Szkolenie na placówce B - zadanie z okopywaniem się na czas. Na punkcie B spotkają żołnierza:

"Zobaczmy czy umiecie się okopywać. Mam tu kilka saperek, które zapewne zaraz pójdą w ruch. Macie dokładnie trzy minuty na to żeby się okopać i w tym okopie ukryć. Ocenimy na koniec jak wam poszło."

Szybki punkt z okopywaniem, na koniec oczywiście punktowy ocenia i wpisuje swoją ocenę w jeden z czerwonych kwadracików na karcie patrolowej.

Zapotrzebowanie: saperki.

- c. Szkolenie na placówce C - zadanie z transportem rannego przez przeszkody. Na punkcie C spotkają żołnierza:

"Zobaczmy jak sobie radzicie z transportem własnych rannych."

Otrzymują nosze. Punktowy wskazuje jedną osobę, która kładzie się na nich jako ranna. Pozostała część patrolu musi dostarczyć ją na wyznaczone przez punktowego miejsce, pokonując wszystkie przeszkody (przejście nad potykaczami i zasiekami, czołganie się pod liniami ostrzału zrobionymi z linek itp.). Liczy się czas. Na koniec punktowy ocenia wykonanie i wpisuje swoją ocenę w jeden z czerwonych kwadracików na karcie patrolowej. Dobrze by był to punkt 2osobowy.

Zapotrzebowanie: nosze, linki, potykacze, i inne możliwe przeszkody.

- d. Szkolenie na placówce D - zadanie z biegiem z obciążeniem wojskowym. Na punkcie D spotykają żołnierza:

"Ciekawe jak wytrzymali jesteście. Czas na mały sprawdzian. Oto ekwipunek żołnierza, zobaczmy jak sobie poradzicie z bieganiem z tym."





Otrzymują ekwipunek (karabin, hełm, plecak), z którym muszą w ciągu 5 minut zrobić jak najwięcej kółek wokół wyznaczonego placu. W przypadku roślejszych ekip należy dodać utrudnienie w postaci kilku pompek po każdym okrążeniu. Mogą się zmieniać, ale wtedy tracą czas na przełożenie ekwipunku na kolejną osobę.



Na koniec punktowy ocenia wykonanie i wpisuje swoją ocenę w jeden z czerwonych kwadracików na karcie patrolowej.

Zapotrzebowanie: ekwipunek typu: hełm, karabin, plecak.

- e. Punktacja - punktacja w każdym z tych zadań ma skalę: 0 , 10, 20, 30 punktów wartości bojowej. Punktowy odpowiednio skreśla jedno z pól, zgodnie z tabelą:

	0		10		20		30
---	---	---	----	---	----	---	----

Zapotrzebowanie ogólne: wydruk informacji szkoleniowca x ilość patroli.

2. Magazynier - magazynier szybko przekazuje im informację:

Jestem jednym z siedmiu żołnierzy, którzy aktualnie trwają na posterunku. Niestety poprzedni magazynier był bałaganiarzem. W związku z czym, aktualnie, w terenie znajduje się jeszcze sześciu żołnierzy, którym błędnie przydzielono ekwipunek.

Ja wam zaufam i dam wam opatrunki, w zamian przynieście mi worki z piaskiem. Każdy z żołnierzy, którego odnajdziecie i oddacie potrzebne przedmioty nagrodzi was na pewno. Niestety nie wiem gdzie dokładnie znajdują się poszczególni żołnierze. Będziecie musieli poszukać. No to już tyle, ruszajcie!

- a. Gra jest prowadzona po kole, co oznacza, że opatrunki przeکاżą kolejnemu żołnierzowi, który w zamian da im amunicję, tą zamienią na przyrządy celownicze, a przyrządy później na kolejne itd. aż dojdą do worków z piaskiem. Zgodnie z schematem:





- b. W przypadku prawidłowego dopasowania wyposażenia do żołnierza - w zamian otrzymują przedmiot na kolejną wymianę (zgodnie z schematem), a także 10 punktów WB wpisywanych w jedno z zielonych pól na karcie gry. Otrzymują także wspomnienie żołnierza (wspomnienie jest naklejane na kartę gry).



1 września - o godz. 4:45 rano niemiecki pancernik "Schleswig-Holstein" otworzył ogień z dziobowej wieży artyleryjskiej kal. 280 mm, skierowany na polską placówkę. Gdy ogromne, ważące 330 kg, pociski eksplodowały, w powietrze wyleciała brama kolejowa oraz fragmenty muru. Chwilę potem polski posterunek został zaatakowany przez kompanię SS-"Heimwehr Danzig" oraz oddział szturmowy piechoty morskiej zaokrętowany wcześniej na niemieckiej jednostce.

2 września - Niemcy zrezygnowali z planów uderzenia lądem, nie zrezygnowano z nalotu wyznaczonego ostatecznie na godz. 18.00. Samoloty pojawiły się nad półwyspem punktualnie i po pięciu minutach rozpoczęły nalot. Atakujący za szczególny cel obrali koszary, które jako jedyne rozpozнали poprawnie. Chwilę po rozpoczęciu nalotu jedna z ciężkich bomb trafiła centralnie w Wartownię Nr 5, gdzie przebywała cała jej obsada oraz dwóch dodatkowych żołnierzy. Tylko dwóch ludzi przeżyło.

3 września - Dzień upłynął w miarę spokojnie. Niemcy oczekiwali posiłków oraz przygotowywali plan ataku na kolejny dzień. Obrońcy skupili się na wzmocnieniu istniejących jeszcze stanowisk. Mat Rygielski wraz z swoimi ludźmi na nowo obsadzili placówkę "Fort".

4 września - Rankiem 4 września kmdr Fridrich Ruge, dowódca zespołu trałowców, zdecydował się na ostrzelanie Westerplatte z pokładu własnego okrętu flagowego. Ogień został otwarty na dwanaście minut i nie wyrządził większych szkód. Około 10 okręty kmdr Ruge ponownie podpłynęły do Westerplatte i próbowały ostrzeliwać półwysp. I tym razem ogień był bezskuteczny.

5 września - We wtorek 5 września dzień na Westerplatte rozpoczęty został od ostrzału baterii haubic 105 mm z Wisłoujścia. Ostrzeliwanie trwało od 9.00 do 10.45 i doprowadziło raczej do obniżenia morale załogi Składnicy niż do bezpośrednich trafień konkretnych budynków. Kolejnych prób ataku nie podjęto. Polakom udało się naprawić częściowo zniszczone linie telefoniczne.

6 września - Niemcy podejmują nieudaną próbę podpalenia terenu Składnicy za pomocą cysterny wypełnionej benzolem oraz miotaczy ognia. O godzinie 9.00 rozpoczęło się ostrzeliwanie z rejonu Wisłoujścia za pomocą moździerzy. Przez godzinę Niemcy prowadzili wyjątkowo celny ogień, dokonując szeregu zniszczeń na terenie Składnicy. Eksplozje spowodowały m.in. uszkodzenie Wartowni Nr 2. W międzyczasie Niemcy przeprowadzili jeszcze jedną próbę wtoczenia cystern z benzolem. Została ostrzelana i eksplodowała. Nie wiadomo do końca komu przypisać efekt, gdyż źródła niemieckie twierdziły, że to sami atakujący wysadzili cysternę.

7 września - O godzinie 4.26 pancernik rozpoczął ostrzeliwanie Składnicy, następnie ruszyła piechota. Ostrzał odsłonił Wartownię Nr 2, którą Niemcy wzięli na cel okrętowych dział. Trafienia spowodowały zniszczenie ckm-ów, a następnie zawalenie się górnej kondygnacji wartowni. Niemcy po przeprowadzeniu rozpoznania wycofali się, a podczas odwrotu wysadzili w powietrze wartownię gdańskiej policji, magazyny amunicyjne, stację kolejową i wiatę elektryczną, aby nie utrudniały kolejnego natarcia. Wobec trudnej sytuacji major Sucharski zdecydował się na poddanie placówki. Nakazał wywieszenie na budynku koszar białej flagi. Ustny rozkaz o poddaniu placówki przynosił specjalny goniec. W Wartowni Nr 1 i placówce „Przystań” żołnierze przyjęli wiadomość o kapitulacji z niedowierzaniem i początkowo nie reagowali na wezwanie do opuszczenia pozycji. Jednak po krótkim czasie zaczęli opuszczać swoje stanowiska i grupować się w pobliżu koszar.

- c. Ta mini-gra zamyka się wraz z zamknięciem koła (czyli dostarczeniem worków do magazyniera) albo wraz z określoną wcześniej godziną zamknięcia gry "Wsparcie".

Zapotrzebowanie: wydruki wiadomości magazyniera x ilość patroli, wydruki przedmiotów x ilość patroli, wydruki wspomnień (w formie naklejek) x ilość patroli



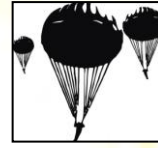
3. Obserwator - obserwator szybko przekazuje im informację:

Rozpoznanie pola to jedna z podstaw sukcesu podczas prowadzenia jakichkolwiek działań militarnych. Warto zatem sprawdzić jak dobrymi jesteście obserwatorami.

W terenie rozlokowano siedem zrzutów spadochronowych, które zostały odpowiednio oznaczone. Na każdym znajduje się unikalny kod, który należy spisać i do mnie natychmiast dostarczyć. Kody możecie spisywać na kartę gry w zielonych przerywanych prostokątach. Zawsze będę nagradzać najbystrzejszych i najszybszych. Zatem tylko cztery pierwsze ekipy z danym kodem otrzymają u mnie punkty.

- a. W terenie ukryte jest siedem lampionów, a każdy ma unikalny kod, który należy spisać na kartę i dostarczyć do Obserwatora. Każdy z kodów jest natychmiast rozliczany (punktowany, punktacja poniżej).
- b. Lampiony:





KOD: J2K



HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY





KOD: 3LY

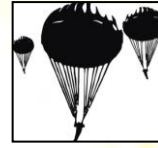


HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY





KOD: E1P

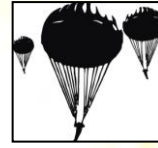


HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY





KOD: V2X

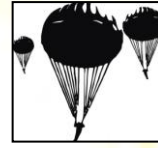


HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY





KOD: K7I

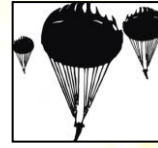


HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY





KOD: A2I



HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY





KOD: S8A







HARCERSKA GRA TERENOWA

PROSIMY NIE ZRYWAĆ!

LAMPION ZOSTANIE ZDJĘTY PO ZAKOŃCZENIU GRY



- c. Tak jak napisano w wiadomości - punktacja dodatnia jest tylko dla pierwszych czterech ekip z danym kodem. Pozostałe otrzymują zero. Punktacja według tabeli:

	0		1		5		10
---	---	---	---	---	---	---	----

Zapotrzebowanie: wydruk informacji x ilość patroli, lampiony (wydrukowane i zalaminowane), sznurek, taśma klejąca.

4. Kupiec - kupiec szybko przekazuje im informację:

Zapewne dysponujecie jakimiś środkami finansowymi. Mogę wam w zamian za guldeny zapewnić nieco uzbrojenia do wzmocnienia waszej Wojskowej Składnicy Tranzytowej.

Moje ceny to:

Amunicja - 5 guldenów

Granaty - 10 guldenów

RKM - 20 guldenów

CKM - 50 guldenów

Moździerz - 70 guldenów

Nie będę tu długo, zatem lepiej decydujcie się szybko.

- a. Mogą zainwestować zdobyte wcześniej złoto i zakupić wyposażenie dla składnicy. Po wykupieniu Kupiec bierze ich kartę i odznacza punktację za zakupiony sprzęt w pomarańczowych polach w formie litery (mają dostępne tylko 8 wolnych miejsc i nie mogą więcej sprzętu zakupić), zgodnie z tabelą:

Amunicja	Wartość WB	Granaty	Wartość WB	RKM	Wartość WB	CKM	Wartość WB	Moździerz	Wartość WB
A	1	G	2	R	5	C	20	M	30

- b. Nie potrzeba tu niewiele więcej. Warto zauważyć, że zakup WB będzie korzystniejszy niż pozostawienie złota do późniejszego rozliczenia (inne wskaźniki przeliczeń). Przy czym o tym grup nie informujemy.

Zapotrzebowanie: wydruk informacji x ilość patroli

Podsumowanie Gry

Drużyny kończą grę o wyznaczonej godzinie lub wcześniej (jeśli zrealizowały wszystko). Swoje karty rozliczają na bazie przekazując je. Karty po przeliczeniu punktów wracają do drużyn na pamiątkę.



WIELKIE PRZELICZENIE (3.3)

Wieczorem drużyny przekazują wszystkie możliwe rzeczy jakie zdobyły podczas gier, czyli całe zgromadzone złoto, wszystkie karty patrolowe itp.

Następuje przeliczenie punktów zgodnie z tabelami:

Punkty:	Ilość danych punktów	Wartość w Punktach Zwycięstwa
Złoto	5	1
Reputacja	2	1
Wartość Bojowa	1	1

W przypadku ułamków- zaokrąglamy w dół. Pod kątem fabularnym wygra drużyna, która zdobyła najwięcej Punktów Zwycięstwa.

PODSUMOWANIE (POREALIZACYJNE)

Powyższy scenariusz został opracowany i przeprowadzony. W niewielkiej części, podczas realizacji, został zmieniony i dostosowany (np. zmniejszono ilość inwestycji w grze Bogaty Kupiec, brak zgody na umieszczenie kodów QR na budynku Hali Targowej wykluczył ten budynek z gry, zrezygnowano z niektórych punktów ze względu na braki w obstawie, zmieniono sposób realizacji punktu z przechwytywaniem wiadomości za pomocą podbieraków), przy czym staraliśmy się, żeby sama fabuła oraz realizacja całości na tym nie ucierpiały.

Paradoksem jest fakt, że przygotowania do Złotu i realizacji scenariusza zajęły dużo więcej niż sama organizacja trasy. Samo wycinanie wszystkich wydrukowanych elementów pochłonęło bardzo dużo czasu.

Powyższy scenariusz jest gotowy do bezpośredniej realizacji, przy czym zakładam, że bardziej będzie przydatny jako zbiór pomysłów niż gotowy projekt gry. Wierzę, że każdy kolejny organizator gier miejskich znajdzie tu coś dla siebie.

