



CZYM JEST GRA?



NIECO HISTORII



FABUŁA GRY



JAK GRAĆ?

**TURYSTYCZNE GRY TERENOWE** to, podobnie jak gry miejskie, nowy, niepowtarzalny rodzaj rozrywki. Kilkuosobowe zespoły uczestników rywalizują między sobą starając się wykonać postawione przed nimi zadania w jak najkrótszym czasie. Liczą się: szybkość działania, kojarzenie faktów i miejsc, skuteczna praca zespołowa, orientacja w terenie i odrobina sprytu.

Niniejsza gra jest specyficzną wersją gry terenowej - zakłada samodzielną rozgrywkę w myśl zasady „zwiąż grając grając”. Uczestnicy otrzymują kartę startową i ruszają w teren by samodzielnie rozwikłać przedstawione zagadki.

Pierwsze wzmianki o Sulęczynie pochodzą z roku 1224. Miejscowość należała początkowo do kasztelanii w Chmielnie. W 1365 roku stała się własnością Piotra z Rusocina, a następnie trafiła do rodziny Bellowów, której członkowie używali również nazwiska Sulęccy. Później wieś wielokrotnie zmieniała właściciela. W Słowniku Geograficznym Królestwa Polskiego z 1885 znalazła się informacja, że w Sulęczynie zamieszkuje 536 osób, w większości katolików, funkcjonuje kościół katolicki, zbór ewangelicki i dwie karczmy. W wyniku rozbiorów wieś staje się do 1920 roku częścią państwa pruskiego.

Okolice Sulęczyna słyną z pradawnych kręgów kamiennych w Węsiorach niezwykłych świadków przeszłości. Kręgi te to wraz z kurhanami miejsce pochówku Gotów i Gepidów z I-III wieku.

Wieść niesie, że niedawno podczas rozbioru starego budynku w Sulęczynie odkryto zamurowaną niszę, a w niej zalakowaną butelkę z kartkami zapisanymi w dialekcie kaszubskim.

Już pobieżna lektura zapisków wprawiła znalazców w zdumienie przechodzące w fascynację tajemnicą. Otóż okazało się, że butelkę ukrył w latach trzydziestych XX wieku miejscowy nauczyciel - fascynat historii regionu. Miał on zakodować w niej tajemnicę, którą odczytać można tylko na terenie kamiennych kręgów z okolic Sulęczyna i to tylko pod warunkiem odgadnięcia wcześniej wskazówek opartych o przestrzeń Sulęczyna.

Niniejsza karta startowa skrywa komplet niezbędnych materiałów do rozwikłania tajemnicy – częściowo w dialekcie kaszubskim (tu pomocny okaże się podręczny słowniczek), a częściowo przetłumaczonych na język polski. DO DZIAŁA!

Przeczytaj fabułę gry i rys historyczny, wprowadzą Cię one w klimat gry. Zapoznaj się też z pozostałymi tekstami. Na mapie widzisz dziewięć symboli, których znaczenie możesz poznać zwiedzając Sulęczyno. Gdy już tego dokonasz powinieneś mieć z łatwością odczytać tekst opisany na jednym z węsiorskich kręgów.

Gdy poznasz już treść wiadomości, jaką chciał potomnym przekazać bohater gry możesz spróbować przetłumaczoną na język polski wpisać do specjalnego formularza na stronie internetowej [www.tajemnica.gramiejska.pl](http://www.tajemnica.gramiejska.pl). Jeśli odpowiedź będzie prawidłowa Twoje imię będzie wpisane na listę pogromców Tajemnicy Kamiennych Kręgów!



GRAMIEJSKA



W miejscu oznaczonym na mapie znakiem, który widzisz obok napotkasz niemiastę, która przystanęła obok kamienia młyńskiego. Kamień jest po tej jej stronie, którą wskazuje słowo skrywane przez znak z mapy.



Nieopodal miejsca oznaczonego na mapie w ten sposób odnajdziesz budynek z krzyżem na szczycie. Ilość okien mieszczących się bezpośrednio poniżej wskaże znaczenie tego symbolu.



W miejscu tego znaku na mapie znajdź dwór i fontannę. Przyjrzyj się uważnie obu tym obiektom. Ilość poroży, które na nich widzisz to wartość liczbową odpowiadającą temu symbolowi.



W rejonie oznaczonym na mapie tym symbolem znajdziesz neogotycką świątynię. Po lewej stronie portalu wejściowego są wykute w kamieniu 4 cyfry. Dodaj do siebie dwie środkowe cyfry, otrzymany wynik podziel przez trzy i pomnóż przez dwa.



W rejonie wskazanym przez ten symbol znajdź anioła w trójce. Znaczenie tego symbolu to określenie kierunku, w którym (z perspektywy patrzącego) skierowany jest anioł, którym postawiono ową figurę.

## Słowniczek kaszubsko - polski

bëlné - dobre,  
 gwio̧zda - gwiazda,  
 kam - kamień,  
 kamór - głaz,  
 kluczek - kluczyk,  
 kôle - obok  
 krzizék - krzyżyk,  
 ksāżec - księzyc,  
 kwiōtk - kwiatek,  
 nôblëższî - najbliższy,  
 obënda - okrag,  
 ôdczidnica - tarcza,  
 okrāżé - okrag,  
 ôtmikô - otwiera,  
 ptôch - ptak,  
 Sëlëczëno - Sulęczyño,  
 slunészko - sloneczko,  
 trzëkańcat - trójkąt,  
 Wāsorë - Węsiory,  
 wōżné - ważne,  
 zapiszë - zapisz



Znajdź miejsce oznaczone na mapie tym znakiem. W jego centrum stoi budynek z ceglany m krzyżem we wnece zdobiacy szczyt nad wejściem. Stość cegieł, z których ułożony jest krzyż podzielona przez 8 to wartość liczbowa okreśłana przez ten symbol.



W okolicy tego symbolu na mapie odnaleźć można Matkę Bożą z Dzieciątkiem. Symbol ten oznacza kierunek, który wskazuje ręka Maryi, w której trzyma berło. Jednocześnie symbol ten ma wartość liczbowa jaką da zsumowanie dwóch ostatnich cyfr roku, w którym postawiono ową figurę.



W okolicy miejsca zaznaczonym na mapie tym znakiem znajdziesz grób proboszcza urodzonego w lipcu. Cyfra oznaczająca dzień jego urodzin jest jednocześnie liczbą, którą znak ten określa.



W rejonie oznaczonym na mapie tym symbolem znajdziecie drzwi ze starą klamką zdobioną głową lwa. Lew spogląda w tym samym kierunku (z perspektywy patrzącego) co ten, który ukryty jest za symbolem z mapy.

Wōżné!

Wāsorë

Kurhan  
x

Kam **X** to ten nôblëższî kurhanu.  
 Kam **Y** to ten kôle dwóch póza  
 okrāżëm.

Zapiszë to:

od kamora **X** krzizék kam na kôleczkô,  
 od kamora **Y** romb kam na kwiōtk,  
 od kamora **X** slunészko kam na serce,  
 od kamora **Y** romb kam na kwadratk,  
 od kamora **X** romb kam na kwiōtk,  
 od kamora **Y** ôdczidnica kam na kôło,  
 od kamora **X** gwio̧zda kam na serce,  
 od kamora **Y** krzizék kam na kwiōtk,  
 od kamora **X** ôdczidnica kam na serce!



Kregóm  
 KAMIENNYCH  
 TAJEMNICA  
 TURYSZYCZNA GRA TËRENOWA  
 Projekt dofinansowany ze środków gminy Sulęczyño