

Od kilku lat gry miejskie zyskują coraz większą popularność. Przestrzeń miasta staje się planszą do gry, po której poruszają się rywalizujące ze sobą zespoły graczy. Gra turystyczna, której instrukcję właśnie trzymasz w ręku, jest specjalną odmianą gry miejskiej. Ta nowa forma zwiedzania umożliwi zabawę 24 godziny na dobę przez siedem dni w tygodniu.

TAJNE SPOTKANIE to gra, której akcja toczy się w Bydgoszczy. W myśl zasady „zwiadaj, grając – graj, zwiadzając”, uczestnicy ruszają w teren, by rozwiązać przygotowane dla nich zagadki. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo. Zwycięzcy rejestrują się w Internecie. Niewątpliwym walorem zabawy jest umieszczenie fabuły w realiach historycznych, przez co ukazuje ona Bydgoszcz niejako w dwóch odsłonach – współczesnej i dawnej.

Uczestnicy niniejszej gry poznają Bydgoszcz z początków XX wieku, kiedy swoje młode lata spędzał tu najślynniejszy z polskich kryptologów – MARIAN REJEWSKI.

W dniu 16 sierpnia 1905 roku przy Boye Strasse w Bydgoszczy (zwanej wówczas oficjalnie Bromberg – miasto było w tym czasie w granicach Cesarstwa Niemieckiego) urodził się – jako siódme dziecko Józefa i Matyldy z domu Thoms – Marian Rejewski, przyszły pogromca Enigmy.

Gdy Rejewski miał zaledwie dziewięć lat, wybuchła I wojna światowa, w wyniku której Bydgoszcz włączono do odradzającego się państwa polskiego, a Boye Strasse przemianowano na ulicę Wileńską. W tym czasie młody Marian Rejewski był pilnym uczniem Państwowego Gimnazjum Klasycznego w Bydgoszczy przy pl. Wolności 9, które ukończył w 1923 roku. Decyzja o podjęciu studiów matematycznych odegrała w jego życiu ogromną rolę. Został bowiem dostrzeżony przez profesora Zdzisława Krygowskiego, dzięki czemu Rejewski wziął udział w kursie kryptologii zainicjowanym przez polski wywiad wojskowy. W konsekwencji jako pierwszy złamał kod niemieckiej maszyny szyfrującej Enigma, przyczyniając się do zwycięstwa aliantów nad hitlerowskimi Niemcami w czasie II wojny światowej.

W czasach młodości Rejewskiego nie było ani Internetu, ani telewizji. Młodzi ludzie dużo więcej czasu spędzali na podwórku, często wymyślając wspólne zabawy. Powszechne były „bandy” młodych chłopców, mające oczywiście swoje tajemnice i dopuszczające do swojego grona tylko wybranych, i to po przejściu specjalnej próby wzorowanej na popularnych, pełnych sekretów powieściach spod znaku płaszczka i szpady. Młodzieńcze przygody Rejewskiego nie są nam znane, ale młody Marian nie odstawał zapewne od rówieśników. Wyobraźmy sobie więc, że chcesz wejść do paczki Rejewskiego. Na wieść o tym przyszły matematyk zaprosił Cię na tajne spotkanie, podczas którego dał Ci kopertę zawierającą kilka kartek. Na pierwszej z nich dostrzegasz – a jakże – zaszyfrowany tekst. Jedyną wskazówką jest kilka słów naszego młodego bohatera.

Powodzenia!



Wskazówka 1

Pójdź pod wskazane adresy i znajdź wymienione poniżej elementy. Dopasujesz w ten sposób czerwone litery depeszy (przypisane miejscom) do niebieskich liter tekstu jawnego (oznaczających opisy elementów).

Uważaj – zmyłka, masz o jeden element do wyboru za dużo!

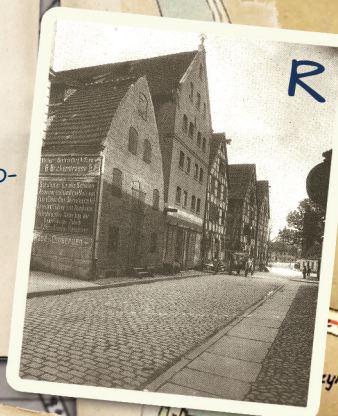
F – ul. Dworcowa 67,
G – róg ul. Gdańskiej i Śniadeckich,
H – Stary Rynek 24,
O – pl. Wolności 9,
U – ul. Śniadeckich 25.

D – zamyślony jegomość,
E – siedem kolumn wokół wejścia,
F – dziewczynka z wilkiem – płasko-rzeźba,
M – jeździec z lancą nad wejściem,
N – chłopiec, dziewczynka i ptak,
W – piętnaście czółen na balkonie.

Wskazówka 2

Znaczenie litery D w szyfrogramie poznasz, odwiedzając moje rodzinne strony. Naprzeciw domu, w którym się urodziłem, w zwieńczeniu budynku znajdziesz literę, którą zmieniłem na D.

BYDGOSZCZ W 1920 ROKU



Wskazówka 3

Rozpoznaj kilka obiektów przedstawionych na fotografiach. Szukaj w miejscach zaznaczonych na mapie. Dopasujesz w ten sposób czerwone litery depeszy (widoczne na mapie) do niebieskich liter tekstu jawnego (widocznych na zdjęciach). **Uważaj – jest o jedną fotografię za dużo!**

Wskazówki finałowe

W tabelce obok możesz zapisywać znaczenie kolejnych liter alfabetu. Ułatwi Ci to rozszyfrowanie tekstu przekazanego przez Rejewskiego w kopercie.

Pamiętaj, że czerwona litera szyfru zawsze odpowiada literze niebieskiej tekstu odszyfrowanego.

Zwróć uwagę, że nie poznasz znaczenia wszystkich liter. Kilku z nich musisz się domyślić, ale np. łatwo zgadnąć, że pomiędzy literami T oraz K może być miejsce na literę A.

Gdy złamiesz zaszyfrowaną informację, wpisz ją na stronie www.gryturystyczne.pl. Jeśli odpowiesz poprawnie, Twoje imię znajdzie się na liście zwycięzców.

czerwone litery



gryturystyczne.pl

ABCDEF GHI JKLMNOPQRSTU VWXYZ

TAJNE SPOTKANIE

Gra turystyczna w Bydgoszczy

10+

WIEK GRACZA

120'

SREDNI CZAS