

## Misję czas zacząć!

**1 Wskazówka:** Grę rozpocznijcie pod Urzędem Miejskim. Stańcie twarzą w stronę wejścia do budynku, a następnie skierujcie się w prawo w ulicę T. Kościuszki. Wypatrujcie miejsca, gdzie czarnoksiężnik napełnia brzuchy strudzonych podróżnych. Nie musicie jednak przeszkadzać mu w pracy – zbadajcie dokładnie obejście jego siedziby, a waszym oczom ukaże się początek legendy.

**Podpowiedź:** GAM AJCARUATSER (szyfr)

**2 Wskazówka:** Podążając dalej w kierunku południowym, szukajcie skarbcza, który szczególnie kobiece serca cieszy. Tam gdzie błyskotki i świecidełka, tam odnajdziecie słowo, które przybliży was do rozwiązania hasła.

**Zadanie:** W polach ⑥ wpiszcie właściwą nazwę jednego ze skarbców, który na swej drodze odnajdziecie.

**Podpowiedź:** Trzymajcie się cały czas tej samej strony ulicy.

**3 Wskazówka:** Udajcie się teraz w miejsce, w które poszłaby Barbara, gdyby chciała poinformować rodzinę i ukochanego o swoim nieszczęściu. Pamiętajcie, że w tamtych czasach nie było telefonów, więc wiadomość musiała przekazać w inny sposób.

**Zadanie:** W polach ⑤ wpiszcie nazwę symbolu, który postać noszą na swoich mundurach.

**Podpowiedź:** Instrument, na którym gra mały stoń.

**4 Wskazówka:** Tam, gdzie słychać mechanicznych kopyt łoskot, tam szukajcie zejścia do czeluści ziemi. Zmierzając ku wyjściu po przeciwnej stronie żelaznej rzeki, trzymajcie się cały czas prawej strony aby znów wyjść na otwartą przestrzeń.

**Podpowiedź:** Więcej stopni = ciepłej.

**5 Wskazówka:** Idźcie dalej, tak, jak was zakręcona droga prowadzi, aż waszym oczom ukaże się ogrodzone drzewo. Nieopodal znajduje się miejsce, w którym alchemik różne medykamenty sporządza.

**Zadanie:** Nazwę tego obiektu wpiszcie w polach ⑧.

**Podpowiedź:** Właśnie tam czasem chodzimy, kupować syropy i witaminy.

**6 Wskazówka:** Zmierzając dalej w tym samym kierunku, szukajcie wrót stalowych, nad którymi wypisana liczba 11 oznacza ilość zaufanych poddanych, którzy pomogli kasztelanowi zakopać skarb.

**Zadanie:** Wpiszcie kolor bramy w pola oznaczone ④.

**Podpowiedź:** Kolor wiosny

**7 Wskazówka:** Pora już zawrócić z drogi. Idźcie po swoich śladach, kierując wzrok ku prawej stronie. Wypatrujcie uważnie ptaka, który światu nastanie świtu obwieszcza. On właśnie upewni was, że jesteście na właściwej drodze.

**Zadanie:** Pod ptakiem inną skrzydlatą postać można dostrzec, w ogóle nie podobną do zwierzęcia. Na czerwonym tle poniżej widnieje data. Zsumujcie trzy ostatnie jej cyfry, a wynik zapiszcie w polach ①.

**Podpowiedź:** Kukuryku!

**8 Wskazówka:** Zaledwie kilka kroków dalej, na niepozornej ścianie, zapisano kolejną część legendy. Gdy poznacie już dalsze losy Barbary, kierujcie swoje kroki w stronę, w którą i jej postać zmierza.

**Podpowiedź:** Elektryzująca atmosfera.

**9 Wskazówka:** Idąc dalej przed siebie, szukajcie handlowej przystani. Oczko puszczone przez kupców wskaże wam właściwy kierunek.

**Zadanie:** Na przedłużeniu czerwonych strzałek znajdziecie ścianę ozdobioną malowidłem. W opis tej ilustracji zakradł się błąd. Zapiszcie poprawnie słowo, o które chodzi w polach ⑨.

**Podpowiedź:** Bracia Bauerertz.

**10 Wskazówka:** Historia prowadzi nas z powrotem do żelaznej rzeki. Tak jak poprzednio zejdźcie poniżej jej poziomu i trzymając się prawej strony, wyjdźcie na powierzchnię na drugim jej brzegu. Następnie możecie spojrzeć na mapę lub mającące w oddali znaki – dalszą drogę wyznaczy wam bowiem ulica, w której

nazwie znalazł się jeden z wiosennych miesięcy.

**Podpowiedź:** Rady szukajcie u pszczołki, której przyjacielem jest Guccio.

**11 Wskazówka:** Przed biało-czerwonym rondem dajcie się zwieść zapachowi wschodu. Rozwiązanie kolejnego zadania znajdziecie tam, gdzie serwują napar z aromatycznych liści *Camellii*.

**Zadanie:** Spośród licznych nazw widniejących u wejścia wybierzcie jedną, która pasuje w pola ⑩.

**Podpowiedź:** Z cytryną lub mlekiem.

**12 Wskazówka:** W miejscu, gdzie krzyżują się majowe święta, czas skierować swoje kroki w stronę ręki leżącej bliżej serca. Skręćcie zatem w ulicę, której nazwa z konstytucją jest związana i zmierzajcie prosto przed siebie aż dojrzycie skarbiec stworzony z myślą głównie o dzieciach. Tam urzeczywistnione fantazje o rozrywce, ruchu i podróżach mieszkają, o które za odpowiednią cenę można się wzbogacić.

**Zadanie:** Blisko szczytu skarbcza widnieje cyfra. Jej fonetyczny zapis powinien znaleźć się w polach ③.

**Podpowiedź:** Szukajcie w miejscu, gdzie znak wskazuje szczyt, wierzchołek w języku angielskim (top).

**13 Wskazówka:** Idźcie dalej przed siebie, wypatrując miejsca, które poprzedza szkolny czas i otwiera wrota do świata edukacji.

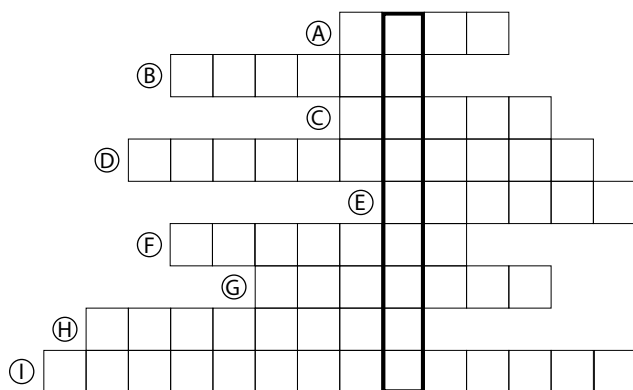
**Zadanie:** Nazwę tego wesołego obiektu wpiszcie w pola oznaczone literą ⑦.

**Podpowiedź:** ELOKZSDEZRP (szyfr).

**14 Wskazówka:** Krzyżówka powinna zdradzić wam już hasło, jednak wciąż nie znacie zakończenia historii. Jeśli nadal chcecie ją poznać, idźcie dalej, tak jak szliście, bacznie obserwując stronę prawą, aż waszym oczom ukaże się zjawia.

**Podpowiedź:** Pod latarnią najciemniej.

## Odpowiedzi:



Gra przygotowana w ramach projektu „Misja Legenda” prowadzonego przez Miejski Dom Kultury w Myszkowie, Akademię Sztuk Pięknych w Katowicach oraz Urząd Miejski w Myszkowie.

**Opiekun gry:** Miejski Dom Kultury w Myszkowie  
ul. 3 Maja 15, 42-300 Myszków, tel.: +48 (34) 313 26 59

Ewentualne nieprawidłowości gry prosimy zgłaszać opiekunowi gry lub na adres e-mail: sekretariat@mdk-myszkow.pl

**Opracowanie gry:** Aleksandra Kołodziejek, Izabela Skabek, Aleksandra Pindych, Agnieszka Szafrąńska, Celina Szafrąńska, Bartłomiej Winder, Adam Zaczkowski.

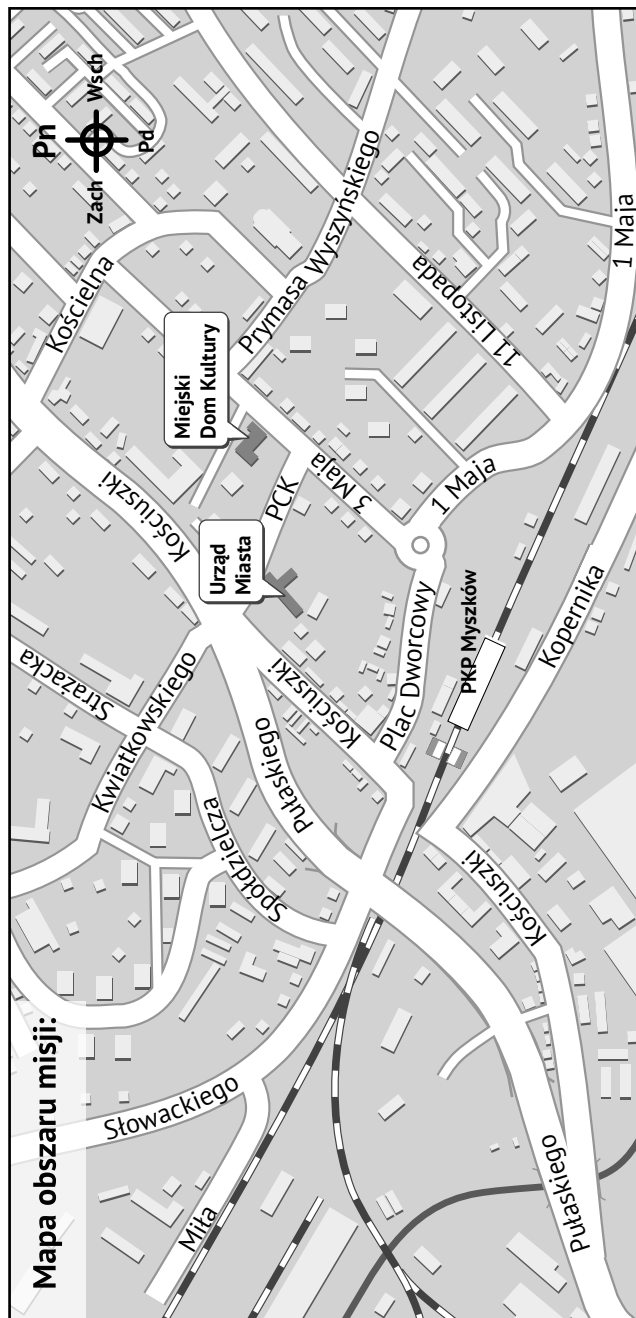
**Autor legendy:** Carmen Ceballos.

**Opiekun wizualny projektu:** Justyna Kucharczyk.



**MYSZKÓW**  
ROZWIJA MOŻLIWOŚCI

aspkatowice



[www.facebook.com/MisjaLegenda](http://www.facebook.com/MisjaLegenda)



## O Barbarze, która rozpuściła majątek.



### Wprowadzenie:

Podążając za wskazówkami i wpisując w krzyżówkę odpowiedzi na poszczególne zadania, otrzymacie hasło, będące rozwiązaniem danej misji.

Hasło jest kluczem do kart legendy, które może odebrać w Miejskim Domu Kultury w Myszkowie

### Plansza misji:

Misję należy rozpocząć pod gmachem Urzędu Miejskiego w Myszkowie. Trasę gry wyznaczą kolejne wskazówki, które poprowadzą was na spotkanie z treścią misji. Podróż ułatwi mapka, którą znajdziecie na jednej ze stron tej karty.

**Wiek graczy:** 4+

**Czas przejścia misji:** 1 godzina