

POCZĄTEK GRY:

Spacer zaczyna się w holu głównym na parterze Młynów Rothera
(Wyspa Młyńska w Bydgoszczy).

UWAGA: Quest dostępny jest w godzinach otwarcia Młynów
(pon. 12:00-18:00, wt.-pt. 9:00-18:00, sob.-niedz. 12:00-20:00).

ZASADY GRY:

Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie litery będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywczy. Potwierdź także swoje przejście na stronie www.QUESTY.org.pl lub w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: dwa wyrazy (oddzielone spacją).

HASŁO

1	2	3	4	5	6	7											
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18							

MIEJSCE NA PIECZĘĆ

Inne bydgoskie Questy są do pobrania ze strony www.szlakbrdy.bydgoszcz.pl. Więcej informacji o Questach znajduje się na największym w Polsce portalu z questami www.QUESTY.org.pl

Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony.



**MŁYNY
ROTHERA**

TEKST, OPRACOWANIE I OPIEKUNOWIE QUESTU:

Leszek Umiński - Międzyodziałowy Klub

Przewodników PTTK w Bydgoszczy.

Kontakt tel. 602 286 717

przewodnicy@szlakbrdy.bydgoszcz.pl



Mamy dla Ciebie spacer okolicznościowy,
aby rozruszać nogi i przewietrzyć głowy.
Przeczytaj polecenia i pokonaj trasę,
tylko w taki sposób, a nie za żadną kasę,
możesz zdobyć litery potrzebne do hasła.
Pieczęć będzie nagrodą jak wrócisz tu z miasta..

Idź prosto, nie czekaj aż zrobią Ci kuku.
Miń krzesło i mostek, wnet dojdiesz do bruku.
Dostrzeżesz stąd planszę z małą „i” literą,
z miejscem gdzie Ty stoisz otoczonym sferą.

Znajdź miejsce nazywane punktem widokowym.
Jest ono na tej trasie Twoim celem nowym.
Miń wystawę „... opowieść o mieście nad rzeką”,
z jej nazwy wpisz do hasła literę daleką.

Została nam już czasu tylko marna chwilka,
więc zagadek dla Ciebie mam w tym miejscu kilka.
Podaj najdalsze miejsce w spisie wymienione:

7

5

11

15

Gdy będziesz już na miejscu obejdź dookoła.
Poszukaj dwóch wyrazów z hasztagiem od czoła.

Wskaż ulice:
- gościa, który nosił koronę,

#

2

16

9

18

14

6

- a jaką trzeba podejść w Wieży Ciśnień stronę?

1

10

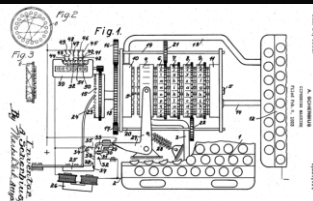
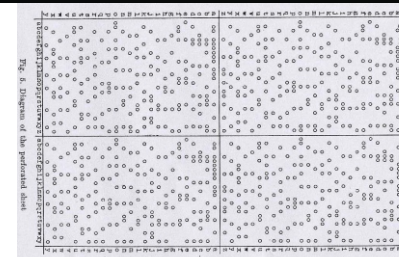
3

W jednym kierunku nie było widoku z góry,
zejdź i sprawdź co kryją tego domu mury.
Choć najmłodszy na wyspie, zdążył się w nią wtopić.
Możesz stąd odpłynąć lub z ulicy wstąpić.
Przed wejściem znajdziesz logo w kształcie krzywych dachów,
a z dwóch wyrazów obok przepisz parę znaków.

13

17

4



Hasłem - niemożliwy według niemieckich wrogów,
jest jeden z wynalazków trójki kryptologów,
służący do Enigmy rozkodowywania.

Wzdłuż nurtu Młynówki przejdź 100 metrów teraz,
z mostka kompozytora litery pozbierasz.

Wróć do punktu startu z dowodem wygrania.
Quest już rozwiązałeś – przyjmij gratulacje,
aby pograć w inne, ściągnij aplikację.

8

12