

Ten wcześniej zapisany numer o dziewięć zwiększ.
Do mety prosta droga, prędkość swoją powiększ.
Masz numer wyznaczony, więc adres cały znasz,
pędź po odcisk pieczętki, w recepcji ją masz.
Długie hasło powstanie, z literek je złoż,
co było w tym miejscu, Ty na pewno wiesz już.

HASŁO!

--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

--	--	--	--	--	--	--

8 9 10 11 12 13 14

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25



miejsce na pieczęć

Mokre to dawna średniowieczna wieś lokowana na podmokłych terenach, którą już jako uprzemysłowiony obszar włączono do Torunia w 1906 r. Mokre posiada wiele budowli świadczących o bogatej historii tego miejsca - XIX - wieczne zabudowania dawnej fabryki Born & Schütze, dawny młyn parowy, zabudowę szkieletową, ponadstuletnie obiekty użyteczności publicznej tj. szkoła, szpital, kościoły, cerkiew, które aktualnie współtworzą miejski krajobraz i służą mieszkańcom.

Długość trasy: 5,7 km.

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 Odkrywców. 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: trzy wyrazy (oddzielone spacjami).

UWAGA: Skarb dostępny jest codziennie w godz. 8:00-22:00 (w niedzielę do 20:00).

START: Stacja kolejowa Toruń Wschodni
Plac Fryderyka Skarbka 4, 87-100 Toruń

TEKST, OPRACOWANIE I OPIEKUN QUESTU:

Patryk Staniszewski

OM PTTK w Toruniu i Międzyoddziałowy Klub Przewodników PTTK.
Kontakt tel. **783 028 760, 602 286 717**
przewodnicy@szlakbrdy.bydgoszcz.pl

Inne nasze Questy do są pobrania ze strony
www.przewodnicy.szlakbrdy.bydgoszcz.pl.

Więcej informacji o Questach znajduje się
na największym w Polsce portalu z questami: questy.org.pl

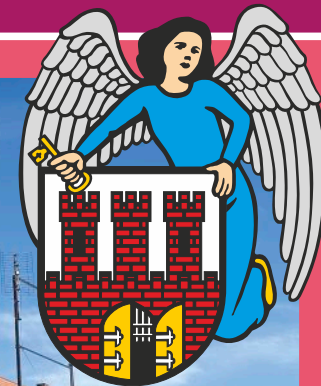
Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej
Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony



Zrealizowano dzięki wsparciu
Gminy Miasta Toruń



TORUŃ - MOKRE



1

Tu jest Mokre, nasz Toruń, Dworzec Wschodni widzisz.
Zaczynamy nasz spacer, nieraz się dziś zdziwisz.
Ruszał teraz przed siebie, tekst będzie istotny.
Przejdź przez wiadukt tuż obok, jest już stąd widoczny.
Tam koło za przystankiem znajdź nieco schowane.
Zapisz pierwsze imię, które na nim jest wspomniane.

14			12						

2

Po drugiej stronie gmachu, gdzie wiedza, kultura
dziś swój dom posiadają, miejsce ma natura.
Obok domów dla owadów, tablica stoi żółta,
sprawdź jaka na obrazku znajduje się pszczołka.

		19	15				

3

Teraz dalej ulicą idź władcy niskiego,
przygotuj się do skrętu w lewo sprawnego.
Po prawej miniesz dawny budynek stacyjny,
idź prosto, a po lewej jest obraz masywny.
To z czego on powstał, szczerze Ciebie zdziwi,
zobacz i zapisz co to, ale nie trać ani chwili.

6	2						

4

Idź ulicą Stefana, władcy naszej Polski,
sklep po prawej jest teraz, budynek to koński,
ujeżdżalnia tu była, Ty idź dalej prosto.
Po prawej jest budynek, gdzie wołają „siostró”.
Mural tu na wejściu jest, a kto na nim już wiesz,
imię jego po łacinie już zapisać się rwiesz.

22						17	

5

Stefan dalej prowadzić Ciebie dzisiaj będzie,
kolejnych metrów Tobie na pewno przybędzie.
Przy płocie pięknej willi tablicy odszukaj,
a teraz innej nazwy dla Mokrej poszukaj.

3				25			

6

Niechaj rzeczka wijąca, co bywa tak jak wąż,
teraz Cię poprowadzi, przyglądaj się jej wciąż.
Następnie skręć w prawo, gdy ulicę spotkasz,
za światłami figurę za płotem napotkasz.
Czyja to postać tu stoi, przeczytasz to sobie,
jeszcze spisuj jej nazwisko, potrzebne to Tobie.

	8		9				

7

Za płotem jest budynek, całkiem nawet duży,
mistrza Ulatowskiego, znają go niektórzy.
Architekt doskonały, podziwiał dzieło jego,
potem wyjdź główną bramą, zaraz skręć w lewo.
Po lewej dawna szkoła, też pomnik przyrody,
za nimi skręć w prawo, tam dalsze przygody.
Ulicę od miejscówki, gdzie kwiaty nazwaną,
znajdź prędko i rusz w nią, znajdź szkołę ceglaną.
Koło placu zabaw znajdź tablicę na ścianie,
na niej treść bardzo ważna, gdzie jest to nagranie?
Trzecie słowo od końca potrzebne jest Tobie,
zapisz, idź na boisko, odpocznij tam sobie.

1				20	7		

8

W cieniu najprzyjemniej, zielono tu, dobrze.
Roślina tu jak zwierzę, podpisik jest może?
Ty nazwę w mig znajdziesz, szybko ją zanotuj.
Przed Tobą dalsza trasa, nogi swe przygotuj.

			5				



9

Wróć teraz do tablicy, wyjdź i w prawo skręć,
wśród bloków droga wiedzie, do jezdni szybko pędź,
rozejrzyj się tam dobrze, a zegar zobaczysz,
podejdź do niego bliżej, wiedzą się uraczysz.
Tu na tablicy znajdziesz informacji wiele,
poznasz tu całą historię, dalej zmierzaj śmieie.
Obejrzyj cały kompleks, zerknij co zawiera.
Czy przerwa na zakupy? Może głód doskwiera?
Z tyłu znajdziesz miejsce, gdzie najeść się możesz.
Zanotuj jego nazwę, tym sobie pomożesz.

18	4				24		

10

Po drugiej stronie jezdni znajdź tajemne schody,
nie brak tam szkieletowej, pięknej zabudowy.
Domy z drewna, cegły, one są tutaj wszędzie.
Z lewej niebieska budowla ciekawostką będzie.
Naprzeciw stoi wieża, budynek tam ważny.
Za nim schody, zejźdź po nich, bądź wtedy uważny.
Przed Tobą jest dąb stary, tutaj dominuje,
zanotuj czyj to ogród tak Ci imponuje.

	21	16	23				

11

Wróć do góry, skręć w lewo, idź litery zbieraj,
podążaj wzdłuż tej drogi i szachulec wspieraj.
Kolejny cud przyrody, tu, po prawej rośnie.
Tabliczka na nim wisi, zoładź tu wyrośnie.
Po lewej jest ulica, trzy słowa posiada,
szukaj białego bloku, zielonego płaza.
Tu gdzie parking jest teraz, stał dom bardzo stary,
mieszkała tu aktorka, pełna w siebie wiary,
treść tablicy na szkole dziś o niej czytałeś.
Czy numer tej posesji w kratki już wpisałeś?

		-					
--	--	---	--	--	--	--	--

12

Idź dalej na południe, pewnie rondo spotkasz,
spójrz w lewo, tam mogiły, szacunek idź okaż.
Przy bramie tablicę masz, mogliś sprawdzisz tu opis,
czyja pod numerem osiem, ostatni już to wpis.

	11				13	10	