



Z wieżą wodną Cię zapozna ten przewodnik mały.  
Wskaże, gdzie browar,           i cegielnia stały.

7 17

Wróć się pod dom kultury, idź w lewo chodnikiem,  
Przy krzyżówce się zetkniesz z lotników pomnikiem.

Fenomen tych okolic – nie miały lotniska,  
a tak liczne pilotów wojskowych nazwiska.

Z nich           Chatupa strącił (jako jedyny?)

10 5 4

na trzech frontach w Europie niemieckie maszyny.

Stań tyłem do pomnika – kierunek obrano!

Wieżę wodną zobaczysz za chwilę ceglana,  
a groźne wykrzykniki noszą szare drzwiczki.

Ty weź numer nieduży z czerwonej tabliczki: 30

E

Dalej brama pałacu, tam symbol tej treści:

otwarta święta księga cała w      się mieści.

16 6

Znów odwróć się za siebie, by swój cel odszukać,  
po stu krokach skręć w lewo, nie musisz tu pukać.

To folwark Jerzmanowskich. Na prawo od bramy  
białe drzwi, na nich numer – my go nie podamy!

Czy w środku z lewej spotkasz drapieżnego kota?

Cóż, aby się przekonać, odważnie przejdź wrota.

F

Hasło questu masz całe już Odkrywco, brawo!

Wróć do bramy pałacu i skręć przed nią w prawo,  
na rozwidleniu w lewo, miń starą rządcówkę,  
a także kapliczkę z Matką Boską, nówkę.

Widzisz dawną wozownię? Teren dobrze zbadaj  
i sześć liczb dziś odkrytych zsumuj, szyfrem władać,  
bo skarb questu dla Ciebie nasz Prokocim chowa  
w dawnej wsi, dziś uroczym zakątku Krakowa.

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

$$\begin{array}{ccccccccc} \boxed{\phantom{00}} & + & \boxed{\phantom{00}} & + & \boxed{\phantom{00}} & + & \boxed{\phantom{00}} & + & \boxed{\phantom{00}} & + & \boxed{\phantom{00}} & + & \boxed{\phantom{00}} & = & \boxed{\phantom{00}} & \boxed{\phantom{00}} & \boxed{\phantom{00}} & \boxed{\phantom{00}} \\ A & & B & & D & & C & & E & & F & & & & \text{KOD} \end{array}$$

miejsce na pieczęć

### TEMATYKA

Pośród i wokół wielowiekowych dębów odrestaurowanego Parku im. Anny i Erazma Jerzmanowskich wiodą ścieżki questu opowiadającego o tym historycznym sercu krakowskiego Prokocimia. Jeden z najpiękniejszych parków Krakowa ujmuje czarem swojej przyrody, zabytków i przeszłych losów.

### POCZĄTEK GRY

Przed kościołem rektoralnym św. Mikołaja z Tolentino,  
GPS: 50.018674, 19.994259

### NA CZYM TO POLEGA?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Questy - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy - Wyprawy Odkrywców.
- 3 Uważnie czytaj wskazówki i rozwiązuj zagadki niezbędne do odkrycia hasła końcowego oraz otrzymania questowego skarbu.

### JAK DODAC QUEST DO UKOŃCZONYCH?

Jeśli quest rozwiązałeś/eś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do ukończonych w aplikacji Questy - Wyprawy Odkrywców lub na stronie [www.Questy.org.pl](http://www.Questy.org.pl), podając hasło końcowe.

### HASŁO KOŃCOWE

sześć wyrazów i czterocyfrowa liczba

### OPIEKUN QUESTU

Rada Dzielnicy XII Bieżanów-Prokocim,  
[rada@dzielnica12.krakow.pl](mailto:rada@dzielnica12.krakow.pl)



### TEKST I OPRAWIANIE QUESTU

Adam Jarzębski, Krzysztof Florys, Fundacja Mapa Pasji, krajowy koordynator Questów – Wypraw Odkrywców, [mapapasji@questy.org.pl](mailto:mapapasji@questy.org.pl)



### POBIERZ APLIKACJĘ



Questy - Wyprawy Odkrywców



ZDOBYWAJ  
ODZNAKI!

Więcej informacji znajduje się  
na największym w Polsce portalu z questami  
[www.Questy.org.pl](http://www.Questy.org.pl)

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



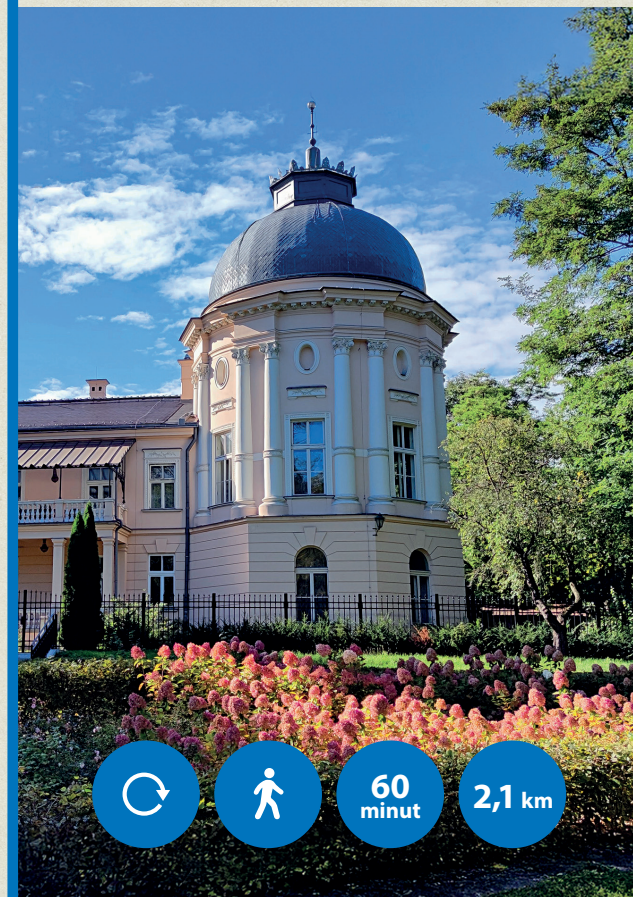
Zadanie publiczne współfinansowane ze środków Miasta Krakowa

Kraków

questy  
WYPRAWY ODKRYWCÓW

# Wokół historii Prokocimia

QUEST - GRA TERENOWA



ZADANIE PUBLICZNE WSPÓŁFINANSOWANE ZE ŚRODKÓW MIASTA KRAKOWA

Izbę historii mieszkań malowane mury,  
jest dziełem Młodzieżowego Domu Kultury.  
Odwrócisz się za siebie i wejdiesz do parku,  
tabliczkę z prawej znajdziesz w jego zakamarku.