

4.

"Kamryk"

W-wa - 1985 r.

Gra - Kamryk



archiwum



8. Uwaga - bardzo ważne! Bieg jest tajny - każdy patrol dąży do tego, by w czasie gry nie być widzianym przez "konkurencję", a jednocześnie by samemu widzieć przeciwników. Każde udokumentowanie widzenia jest punktowane /miejsce widzenia, nazwa patrolu i godzina/.

9. Uwagi końcowe:

- Zabronione są wszelkie kontakty między patrolami w czasie biegu.
- Taktyczny sposób rozegrania biegu jest dowolny - dozwolone są, a nawet mile widziane wszelkie przejawy myślenia.
- Organizatorzy ufają, że uczciwość harcerska i zasady "fair play" będą naczelnymi regułami gry.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo przyznawania punktów karnych za postawę nieharcerską i.t.p.

10. Zasady punktacji:

2000 pkt. = liczba punktów, jaką dysponuje każdy patrol na wejściu do gry,

- 500 pkt. - za korzystanie z własnej mapy,
- 10 pkt. - b. łatwe
- 20 " - za odpowiedź na pytanie: - trudne
- 30 " - b. trudne,
- 5 pkt. - za 1 min. spóźnienia lub przyspieszenia,
- 5 pkt. - z 1 min. korzystania z dowolnej książki tajnej biblioteki,
- X -100 pkt. - za podanie pomocnej informacji przy szukaniu przeszkody,
- 200 pkt. - za podanie konkretnego adresu przeszkody,
- od -50 do -500 pkt. - kary za łamanie regulaminu,
- od -50 do -200 pkt. - za inne pomocne informacje,
- + 50 pkt. - za zaobserwowanie /i udokumentowanie/ obcego patrolu.

Życzymy powodzenia !

C Z U W A J !



archiwum







I Poziomo :

- 2/ Nakrycie głowy harcererek
- 3/ Drużyna harcerzy w czasie wojny
- 4/ Jedna ze służb harcerskich i wojskowych lub prawy dopływ Odry
- 7/ Pseudonim drugiego naczelnika Szarych Szeregów
- 8/ Hufiec harcerzy w czasie wojny .

Pionowo:

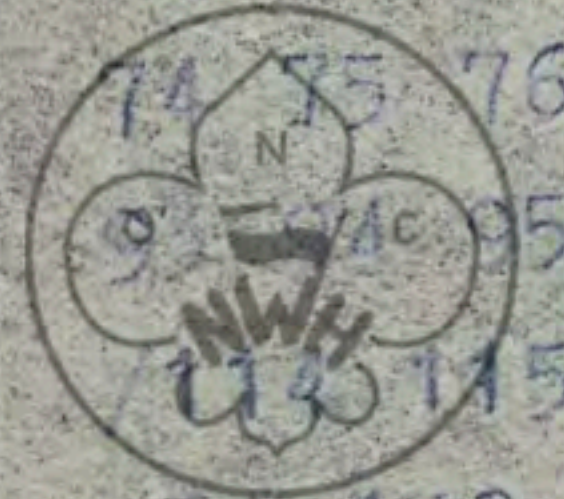
- 1/ Pseudonim Ryszarda Białousa
- 4/ Kierownictwo dywersji
- 6/ Odwołana akcja uwolnienia pierwszego naczelnika Szarych Szeregów z Fortu VII w Poznaniu /2 wyrazy/.
- 8/ Pseudonim jednego z bohaterów "Kamieni na szaniec"
- 9/ Okres walki jawnej /Przełom Sobota/





4

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 26 27 28 /  
 29 30 31 32 33 34 / 35 36 37 / 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 / 50 51 52 /  
 53 54 55 56 57 58 / 59 60 61 62 / 63 64 65 66 67 68 69 70 71 / 72 73 /  
 74 75 76 77 / 78 79 80 81 82 83 84 85 / 86 87 88 89 / 90 91 92 /  
 93 94 95 96 97 / 98 99 100 101 102 103 104 / 105 106 107 108 109 110 111 112 113 /  
 114 115 = 116 117 / 118 119 120 121 122 123 124 / 125 / 126 127 128 129 130 /  
 131 132 133 134 135 136 104 / 137 138 8 139 / 140 56 25 141 142 143 / /



atchiwum



[REDACTED]

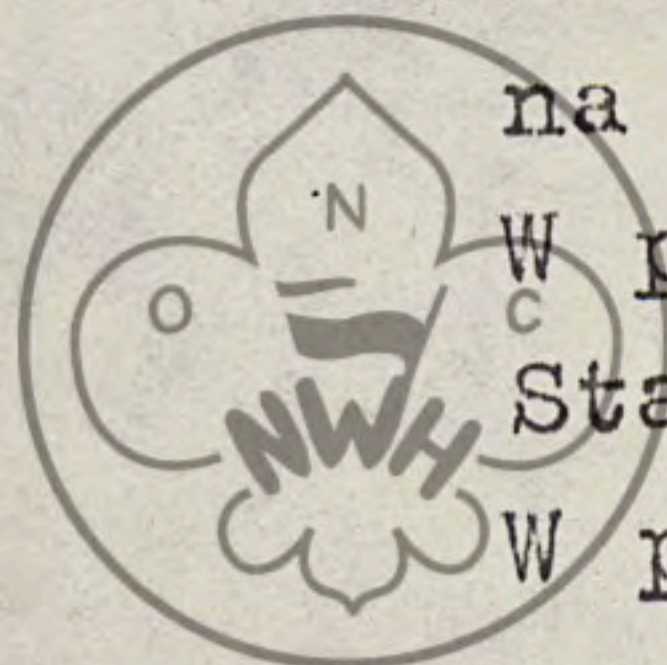
W tym domu mieściła się od 4 sierpnia 1944r. powstańcza siedziba "Pasiaki". Na parterze zajęto 3 pokoje ; jeden dla Naczelnika, drugi na wartownię - świetlicę, trzeci na sekretariat. Całość była udekorowana emblematami narodowymi i harcerskimi. Nad wejściem znajdował się napis "Pasiaka".

W tym lokalu koncentrowało się harcerskie życie Śródmieścia, stąd wysyłano łączników do innych dzielnic do walczących tam oddziałów harcerskich.

Po 4-rech latach można wreszcie było nosić harcerskie symbole jawnie, na mundurach pojawiły się harcerskie krzyże, lilje.

W pobliżu zakwaterowano harcerskie oddziały po powrocie ze Starówki. Stąd odmaszerowały na Czerniaków .

W podwórzu odbyła się ostatnia zbiórka resztek batalionów harcerskich przed pójściem do niewoli.





ADRES TAJNEJ BIBLIOTEKI 4.

SEKRETARIAT SZKOŁY PODSTAWOWEJ NR 152  
ul. Powstańców Wielkopolskich 4

TEL. SKRZYŃKI KONTAKTOWEJ  
22-66-08

MIASTO Dokarmiamy ptaki ochem: Jwisiorli tez

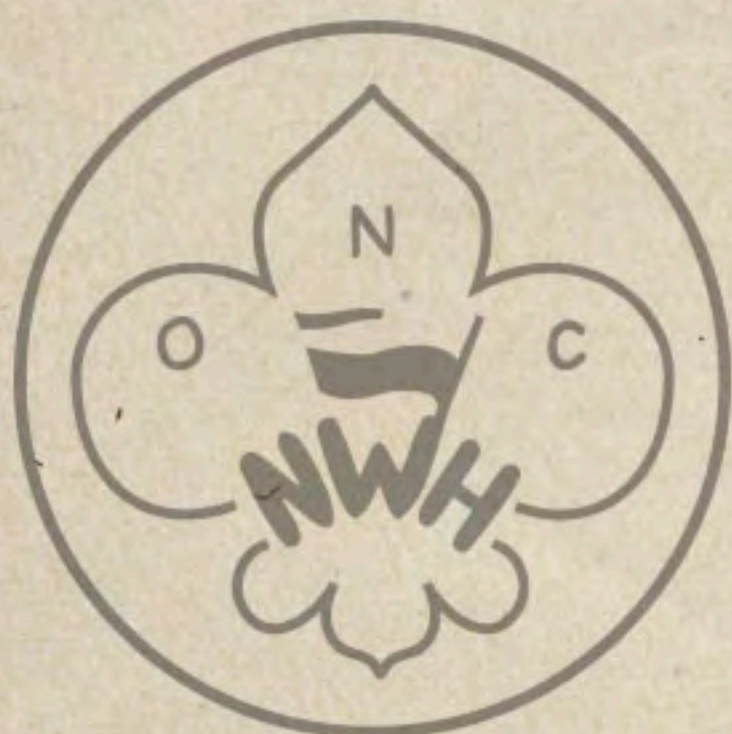
GODZ.  $Y_1$   $12^{20}$

(ODDANIE KRZYŻÓWEK, PAKIETÓW  
I KART PATROLOWYCH)

$Y_2$  -  $14^{30}$  PODSUMOWANIE DIEŃ

RKT Z RYNEK STAREGO MIASTA

(MIEJSCE PODSUMOWANIA BIEGU)



archiwum



4

TROPAMI hm. ALEKSANDRA KAMIŃSKIEGO - Reguły gry

1. Zadaniem poszczególnych patroli jest jaknajsprawniejsze pokonanie trasy biegu i odgadnięcie hasła poprzez rozwiązanie krzyżówki.
2. Rozpoczęcie biegu. Zaczyna się o ustalonej godzinie X. Patrol udaje się pod wskazany adres, gdzie po oddaniu wypełnionej karty identyfikacyjnej otrzymuje "pakiet startowy": krzyżówka, harmonogram przejść, instrukcja, opis I przeszkody, godzina Y, pkt. Z, nr telefonu skrzynki kontaktowej.
3. Przejście od przeszkody do przeszkody. Czas potrzebny na wykonanie jest określony przez harmonogram /trzeba liczyć się z tym, że czasy mogą być bardzo wyżyłowane, lub bardzo rozwlekłe/. Każde opóźnienie lub przyspieszenie jest punktowane. Sposób poruszania się, środki transportu i połączenia są dowolne, byle byłyby zgodne z punktacją. Patrol ma prawo korzystać z własnej mapy Warszawy za odpowiednią opłatą punktową. Jeżeli zdecydował się nie robić tego, ma prawo zasięgać języka od miejscowych, chwilowych pożyczek planu /np. w kiosku "Ruchu"/ i.t.p. - niedozwolone jest kupowanie i pożyczanie na trasie mapy w czasie trwania gry.
4. Przeszkody. Należy pokonywać je w kolejności zgodnej z podaną w harmonogramie. Na każdym kolejnym punkcie będzie łącznik. Po wymienieniu hasła otrzymacie "pakiet informacyjny" - opis następnej przeszkody, na podstawie którego musicie ją umiejscowić /znaleźć adres/, cechy rozpoznacze łącznika, hasło i pytanie do rozwiązywanej krzyżówki. Kolorem oznaczony jest stopień ich trudności: zielony - b.łatwy, niebieski - trudny, czerwony - b.trudny.
5. Zakończenie. Odbywa się w ustalonym pkt. Z o godzinie Y bez względu na stan zaawansowania przejścia trasy. Spóźnienia będą ocenione wg. punktacji.
6. Zwycięstwo. Składa się na nie suma punktów, poprawność odpowiedzi na poszczególne pytania krzyżówki, podanie hasła.
7. ! POMOC ! W wypadku trudności w określeniu miejsca przeszkody, zabłądzenia i innych nieszczęśliwych wypadków należy skorzystać ze skrzynki kontaktowej /telefon i hasło podane w "pakiecie startowym"/. Przy rozwiązywaniu krzyżówki można korzystać z tajnej biblioteki - za odpowiednią opłatą punktową /adres biblioteki w "pakiecie startowym"/. Nie może to kolidować z pokonywaniem trasy biegu. Wszelkie inne formy pomocy oprócz własnych szarych komórek są zabronione.