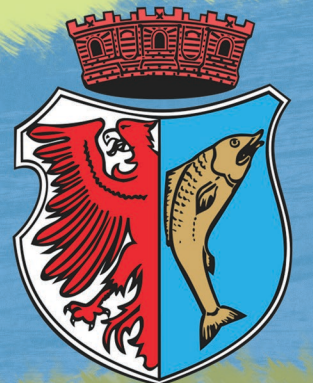
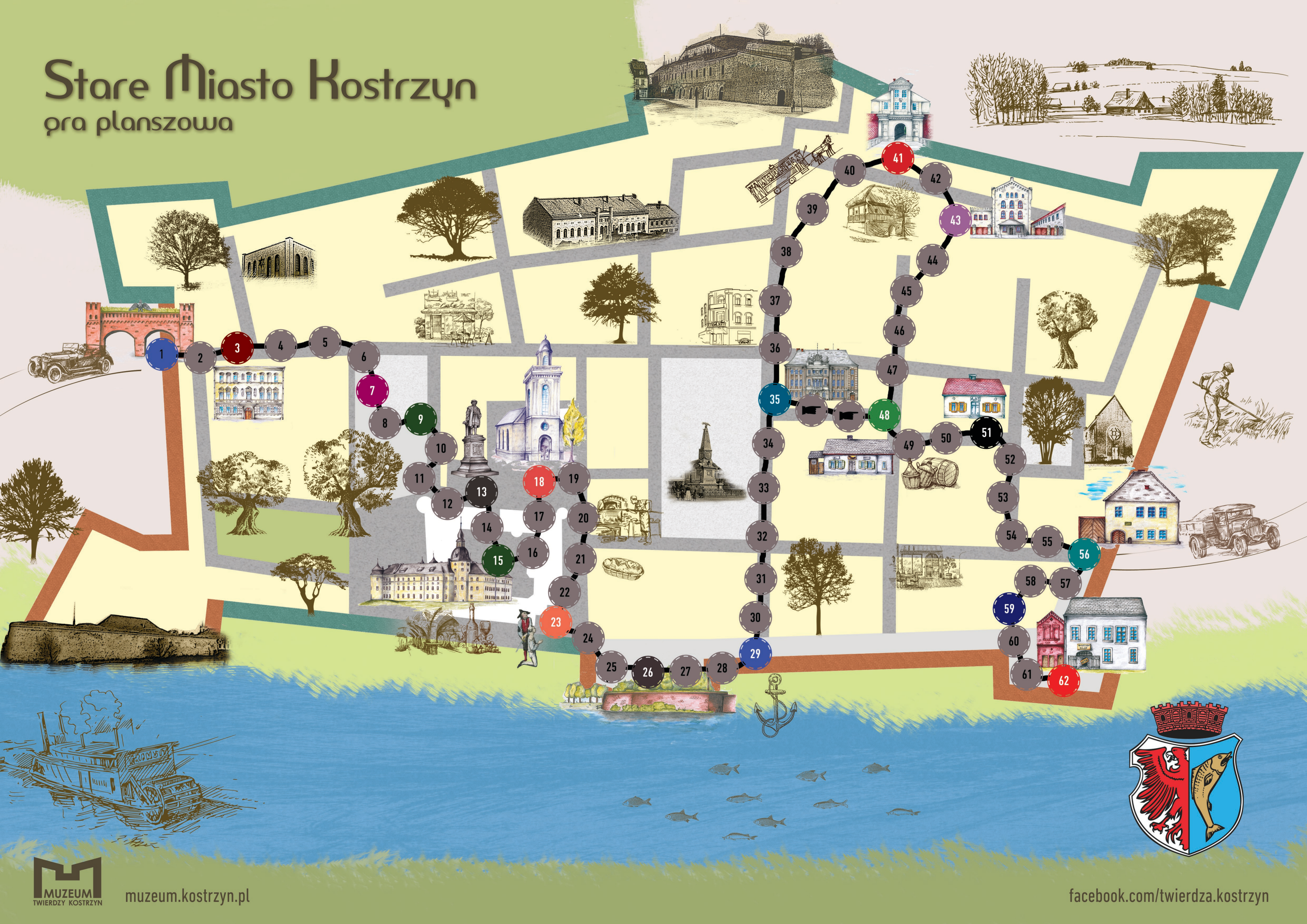


# Stare Miasto Kostrzyn

gra planszowa





# Stare Miasto Kostrzyn – gra planszowa

## Brama Berlińska

1

Tutaj był punkt kontrolny dla wchodzących do miasta. Aby rozpocząć grę, musisz się wkupić w łaski strażników i zapłacić im 6 dukatów, czyli wyrzucić szóstkę (w każdej kolejce masz na to trzy próby).

## Dom Tirpitz

3

Urodzony w Kostrzynie Alfred von Tirpitz był twórcą pruskiej marynarki wojennej. Aby móc iść dalej odpowiedz na pytanie jakie trzy rzeki płyną w Kostrzynie. Gdy udzielisz dobrej i pełnej odpowiedzi możesz ponownie rzucić kostką. Zła odpowiedź – czekasz jedną kolejkę.

## Plac Ćwiczeń

7

To tutaj żołnierze ćwiczyli musztrę. Wcielasz się w jednego z nich i aby iść dalej musisz wykonać prawidłowo trzy polecenia: „Baczność!”, „Spocznij!” i „W prawo zwrot!”.

## Komendantura

9

Poczuj się jak komendant twierdzy! Zapadasz na chwilę w urzędowych papierach i tracisz dwie kolejki.

## Pomnik Jana z Kostrzyna

13

To bardzo ważna postać dla miasta! Jan z Kostrzyna żył w latach 1513–1571 i bardzo dużo zrobił dla tego miasta, m.in. wybudował twierdzę. Dumnie prezentuje się na pomniku, więc i Ty postoisz kolejkę podziwiając ten pomnik.

## Zamek

15

Wchodząc na dziedziniec zamkowy z wrażenia otwierasz oczy! Postanawiasz dowiedzieć się więcej o tym miejscu, które kiedyś tętniło życiem. Były tutaj wspaniałe pomieszczenia mieszkalne, w późniejszym czasie koszary czy muzeum. Aby iść dalej musisz wyrzucić na kostce 1 lub 5.

## Kościół NMP

18

To tutaj został pochowany Margrabia Jan ze swoją małżonką Katarzyną Brunswicką. Tracisz jedną kolejkę na poszukiwaniu w kościele krypt rodowych z sarkofagami małżonków.

## Hans Herman von Katte

23

W kostrzyńskiej twierdzy zostało uwięzionych dwóch przyjaciół. Jednym z nich był przyszły król Prus – Fryderyk II. Jego przyjaciel Hans Herman von Katte niestety stracił tutaj głowę. Historia ta zdarzyła się w XVIII wieku. W związku z tym cofasz się na start...

## Bastion Brandenburgia

26

Podziwiasz Odrę i Wyspę Odrzańską z tarasu widokowego. Zrobiło to na Tobie takie wrażenie, że tracisz kolejkę, aby móc cieszyć się obrazami.

## Furta rybacka

29

W tym miejscu codziennie rano rybacy wychodzili, aby złowić świeże ryby, a później je sprzedać. Aby ruszyć dalej wymień 3 gatunki ryb pływających w rzece Odrze.

## Ratusz i przejście obok

35

Siedziba władz miasta. Kiedyś to tutaj rozstrzygały się najważniejsze sprawy. Teraz Ty rozwiąż własną... Rzuć kostką. Cyfra parzysta kieruje Cię w stronę Bramy Sarbinowskiej. Natomiast cyfra nieparzysta sprawia, że odkrywasz skrót do ulicy Jatki.

## Brama Sarbinowska

41

Jeden z dwóch głównych wjazdów na Stare Miasto. Obecnie nie istnieje, ale możemy oglądać ją na fotografiach, np. na ekspozycji w Bastionie Filip. Tędy wjeżdżał na teren Starego Miasta tramwaj. Wsiadasz do wagonika i wysiadasz ponownie przy Ratuszu.

## Areszt

43

Miejsce dawnego aresztu garnizonowego. Tutaj przetrzymywano wszelkich podejrzanych. Zostajesz jednym z nich na dwie kolejki.

## Ulica Jatki

48

Ulicy, która swoją nazwę wzięła od działalności gospodarczej. To tutaj mieszkali ludzie trudniący się wyrobem wędlin i innych mięsnych przetworów. Dzięki pożywieniu masz dużo energii i możesz przeskoczyć do przodu o 4 pola.

## Ulica Gwoździarska

51

Na tej ulicy można było kupić gwoździe. Niestety byłeś nieuważny chodząc po niej i nadepnąłeś na jeden z nich. Cofasz się dwa pola.

## Brama Chyżańska

56

Zauważyła Cię warta. Zostajesz zatrzymany na wartowni do sprawdzenia Twoich personaliów, czekasz jedną kolejkę.

## Dziedziniec Bastionu Filip

59

Musisz teraz dokładnie wyrzucić brakującą ilość oczek. Jeśli będzie za duża, stoisz w kolejce do wejścia w tym samym miejscu. Za mała – posuwasz się tylko do przodu. Trafisz tyle, ile trzeba, wchodzisz do środka.

## Bastion Filip

62

Wreszcie dotarłeś do naszego muzeum! Zapraszamy do zwiedzania!



© copyright Muzeum Twierdzy Kostrzyn  
Scenariusz: Małgorzata Jaraczewska-Dreger  
Rysunki: Julianna Sójkowska-Socha, archiwum MTK, freedesignfile.com  
Opracowanie graficzne: Tomasz Michalak