



W tym roku GP odbyło się nie zamias zbiórki, lecz po zbiórce. Na zbiórce jeździliśmy na łódkach. Pluskiewki uczyły się sterować. Pod koniec zbiórki zagraliśmy w piłkę nożną na wodzie (załogi po dwóch lub trzech). Potem doszło jeszcze kilku spotkań, a kiedy byliśmy w komplecie mogliśmy zaczynać. Na początek tradycyjnie.. rozdzielenie do wacht:

Duduś, Kisiel, Jacek, Elomelo  
Stacho, Chorz, Iza, Michał Sz., Michał M.  
Bróńcio, Becia, Danka, Jurek  
Szarka, Asia, Doda, Banan, Ania  
Fifcz, Kaja, Basia, Daro, Ewka

i tłumaczenie reguł. W rzeczywistości reguły były całkiem proste, lecz nie wszyscy zrozumieli za pierwszym razem. A oto one:

Cel: rozwiązać krzyżówkę i dotrzeć na miejsce, które nam wskaże... Najpierw po jednym z wachtów musieliśmy ułożyć z sześciu kostek z literkami jakieś słowo. Za każde wytworzone słowo zyskaliśmy jedną kartkę – z fotografią lub ze ślepą mapką. Ze zdjęcia musieliśmy odnaleźć miejsce, z którego było zrobione, a na ślepej mapce zlokalizować miejsce (mieliśmy do dyspozycji mapy). Na każdym z miejsc była ukryta jedna koperta. W każdej kopercie była szyfra. Rozwiązanie szyfru dawało nam trzy indycje. Czwartą indycją było rozpatrzenie miejsca (chodziło o nazwę). Z boku kopert były przyklejone 2 kartki – czerwona i niebieska. Pod czerwoną kartką mogliśmy znaleźć piątą indycję, zaś pod niebieską klucz do rozwiązania szyfru. Tych pięć indycji miało nas doprowadzić na 1 hasło w krzyżówce. Kopert było dziesięć = 10 miejsc do odkrycia = 10 haseł w krzyżówce. Lecz wpisanie wszystkich haseł do krzyżówki to jeszcze nie koniec. Z krzyżówki mieliśmy wyłonić dalsze 3 indycje (każda indycja składała się z literki zaznaczonej jakimś kolorem). Te ostatnie indycje miały nas zaprowadzić do celu. Czas całej gry był ograniczony drugą godziną rano w sobotnią noc. I tyle co do reguł. Walka o to, kto będzie pierwszy rozoczęła się. Już tylko pierwsza część wydawała nam się nieco skomplikowana. Minęło pół godziny, a żadna z wachtów jeszcze nie miała wszystkich kartek. Krzyżówkę zdecydował, że da nam kartki, żebyśmy mogli w końcu ruszyć. Niektóre wachty zostały jeszcze przez chwilę, żeby ustalić miejsce ślepych mapek, inne ruszyły zaraz (mając już miejsca określone wcześniej). Jak tak bywa, najtrudniejsze było odnalezienie pierwszej koperty. Nikt tak do końca nie wiedział, jak będą wyglądać oznaczone miejsca. Po jakimś czasie, wszystkie wachty ogarnęły styl szukania kopert.





Jest jeszcze jedna rzecz (a właściwie miejsce), o którą nie wspominałam wcześniej. Tym miejscem jest biblioteka, w której znaleźliśmy dwóch bibliotekarzy (Mofika i Władka). Mogliśmy z niej korzystać przez cały czas trwania gry (czyli do drugiego rano). W bibliotece mieliśmy możliwość skonsultowania poszczególnych szyfr, zaczerpnięcia rady, lub po prostu poprosić o jakąkolwiek pomoc. To okazało się całkiem korzystne, o czym mogliśmy się przekonać w czasie gry. Większość wachty obrała strategię najpierw pozbierania wszystkich kopert, a następnie ich szyfrowanie. Nie była to mądra decyzja. Po otwarciu niektórych kopert stwierdziliśmy, że musimy się wrócić na niektóre z miejsc (np. Wieża piastowska, teatr).

Nasza wachta obrała właśnie tę strategię. Uzgodniliśmy, że najlepsze dla nas będzie rozszyfrowywanie kopert w bibliotece, gdyż tam mieliśmy w każdej chwili pomoc pod ręką. Po odszyfrowaniu pierwszych kopert indycje niezbyt wiązały się ze sobą, więc zaczerpnęliśmy pomocy bibliotekarzy. Minęła chwila dyskusji, a następnie odkryliśmy tajemnice krzyżówki. Każde hasło było w zasadzie jedną nazwą opowiadania z książki („Cudowny chleb”). Potem rozwiązywanie już przyszło z łatwością. Końcowe trzy indycje naprowadziły nas na rotundę na wzgórzu zamkowym. Chociaż było to jakieś 20 minut przed końcem czasu dotarliśmy pierwsi. W rotundzie znaleźliśmy paczkę, a w niej.. nowe mundurowe tryczka!! Krzysztof zrobił nam zdjęcie i wyszliśmy na pole, żeby czekać, czy jakaś inna wachta się pojawi. Po chwili ta chwila nadeszła. Wachta Bróń (bez Jurka, który odłączył się od swojej wachty i poszedł do domu) zdażyła 2 minuty przed końcem czasu. Nie liczył się jednak czas, lecz ilość wykorzystanych podpowiedzi. Z tego wynika, że nawet Bróń wachta mogła wygrać. Na wyniki musieliśmy poczekać do następnego dnia.

Reszta wachty czekała przed teatrem (ten obrali jako odpowiednie miejsce, żeby myśleć nad szyframi). Razem udaliśmy się nad zaporę i poszliśmy spać. Rano Krzysztof ogłosił wyniki. Po odliczeniu punktów wygrała wachta Szarki. Poinformował nas także o tym, kto w tym roku jedzie na Dunajec i przydzielił kronikę. Tegoroczne GP było zakończone, a my pełni wrażeniami rozeszliśmy się do swoich domów w.

DoDa

