

# Zagadki Mikołaja Kopernika

## GRA PLANSZOWA

**1. Kurzętnik**  
Ruiny zamku kapituły chełmińskiej  
Wspinasz się na wzgórze z ruinami zamku i odnajdujesz pomnik poświęcony Kopernikowi. W nagrodę przesuwasz się o trzy pola do przodu.

**2. Nowe Miasto Lubawskie**  
Kościół św. Tomasza Apostoła  
Podczas zwiedzania miasta zatrzymujesz się w kościele, gdzie oglądasz metalową płytę poświęconą rycerzowi Kunonowi von Liebensteinowi. Zajmuj ci to tyle czasu, że cofasz się o jedno pole.

**3. Lubawa**  
Rekonstrukcja zamku biskupów chełmińskich  
Wraz z Jerzym Retykiem i biskupem Giessem przekonujesz Kopernika do wydania drukiem dzieła „D obrotach”. W nagrodę przesuwasz się o trzy pola do przodu.

**4. Lipy**  
Kościół Nawiedzenia Najświętszej Maryi Panny  
Zatrzymujesz się, aby zwiedzić sanktuarium w Lipach. Po następnym rzucie kostką dzielisz liczbę uzyskanych oczek na pół (zaokrąglając w górę) i tyle pól przemieszczasz się do przodu.

**5. Truszczyn**  
Obserwatorium astronomiczne  
Zatrzymujesz się, aby obserwować gwiazdy w obserwatorium. Straciłeś poczucie czasu - czekasz jedną kolejkę.

**6. Olsztynek**  
Park Etnograficzny Muzeum Budownictwa Ludowego  
Zwiedzasz skansen, w którym żyją różne zwierzęta domowe. Stado spłoszonych owiec odcina Ci drogę powrotną. Czekasz jedną kolejkę.

**7. Stawiguda**  
Razem z Kopernikiem przekazujesz rodzinie osadników opuszczone gospodarstwo. W nagrodę wykonujesz dodatkowy rzut.

**8. Olsztyn**  
8a. Planetarium  
Zatrzymujesz się, aby obejrzeć seans w planetarium. Niestety zasypiasz w trakcie seansu i cofasz się o trzy pola do przodu.

**8b. Konkatedra św. Jakuba**  
Odnajdujesz w konkatedrze ołtarz ufundowany przez wujka Kopernika, biskupa Łukasza Watzenrodego. W nagrodę przesuwasz się o trzy pola do przodu.

**8c. Zamek kapituły warmińskiej**  
Wraz z Kopernikiem bronisz zamku i miasta przed Krzyżakami. W nagrodę przesuwasz się o cztery pola do przodu.

**9. Dywity**  
Razem z Kopernikiem przekazujesz rodzinie osadników opuszczone gospodarstwo. W nagrodę wykonujesz dodatkowy rzut.

**10. Dobre Miasto**  
10a. Kolegiata Najświętszego Zbawiciela i Wszystkich Świętych  
Aby podziwiać widok kolegiaty, przeszedłeś na drugą stronę łąki. Chcąc wrócić na trasę, musisz zapłacić za ponowne przejście przez most. Możesz wybrać: czekasz jedną kolejkę albo cofasz się o trzy pola.

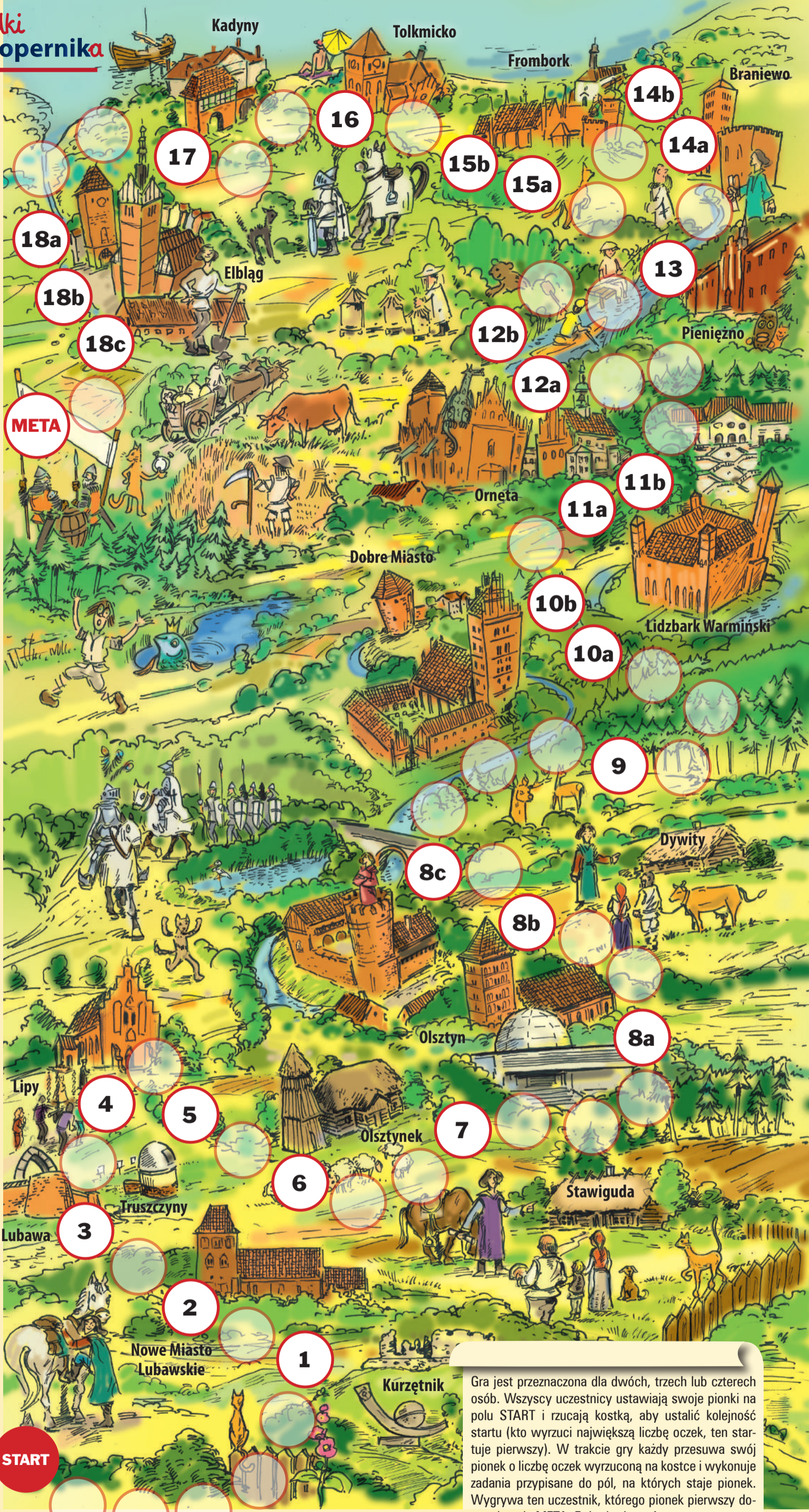
**10b. Baszta Bociania**  
Sprawdzasz, czy na Baszcie Bocianie nadal mieszkają bociany. Zajmuj Ci to tyle czasu, że czekasz jedną kolejkę.

**11. Lidzbark Warmiński**  
11a. Zamek biskupów warmińskich  
Razem z Kopernikiem odwiedzasz w zamku jego wujka biskupa Łukasza Watzenrodego, aby udzielić mu porady lekarskiej. W nagrodę zyskujesz dodatkowy rzut kostką.

**11b. Oranżeria Krasickiego**  
Wysłuchujesz koncertu w Oranżerii. Uskrzydłony muzyką przelatujesz o trzy pola do przodu.

**12. Orneta**  
12a. Kościół św. Jana Chrzciciela i Jana Ewangelisty  
Poszukujesz smoka, który widnieje w herbie Ornety. Znajdujesz go w postaci rzygacza – ozdobnego zakończenia rynnicy na dachu kościoła. Przesuwasz się o dwa pola do przodu.

**12b. Ratusz**  
Zatrzymujesz się, aby zobaczyć najstarszy dzwon na Warmii, który wisi na wieży ratusza. Mimo zakazu, próbujesz nim zadzwonić. Za to wykroczenie cofasz się o cztery pola.



Gra jest przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób. Wszyscy uczestnicy ustawiają swoje pionki na polu START i rzucają kostką, aby ustalić kolejność startu (kto wyrzuci największą liczbę oczek, ten startuje pierwszy). W trakcie gry każdy przesuwa swój pionek o liczbę oczek wyrzuconą na kostce i wykonuje zadania przypisane do pól, na których staje pionek. Wygrywa ten uczestnik, którego pionek pierwszy dotrze do pola META. Dobrej zabawy!

**13. Pieniężno**  
Muzeum Misyjno-Etnograficzne  
W muzeum zachycasz się eksponatami z Afryki i Azji. Wśród gablot z maskami gubisz drogę. Cofasz się o dwa pola.

**14. Braniewo**  
14a. Wieża bramna zamku biskupów warmińskich  
Postanawiasz podziwiać panoramę okolicy z tarasu widokowego wieży bramnej zamku. Tak Cię to wciąga, że czekasz jedną kolejkę.

**14b. Kościół św. Katarzyny Aleksandryjskiej**  
Bez lęku schodzisz do krypty pod kościołem, poświęconej błogosławionej Reginie Protmann, która żyła w Braniewie. Za odwagę przesuwasz się o dwa pola do przodu.

**15. Frombork**  
15a. Wzgórze Katedralne  
Wraz z Kopernikiem prowadzisz obserwację nieba. Za pomoc udzieloną astronomowi przesuwasz się o cztery pola do przodu.

**15b. Szpital Świętego Ducha**  
W herbarium (ogrodzie ziołowym) koło budynku dawnego szpitala szukasz kota budyń. Zajmuj Ci to sporo czasu, więc cofasz się o dwa pola.

**16. Tolkmicko**  
Kościół św. Jakuba Apostoła  
Zwiedzasz miasto i port. Zmęczony odpoczywasz na plaży. Po następnym rzucie kostką dzielisz liczbę uzyskanych oczek na pół (zaokrąglając w górę) i o tyle pól przemieszczasz się do przodu.

**17. Kadyny**  
Pałac cesarski  
Zwiedzając dawne posiadłości cesarza Niemiec, czujesz się prawie jak cesarz i tracisz poczucie czasu. Cofasz się o dwa pola.

**18. Elbląg**  
18a. Brama Targowa  
Pomagasz Piekarczykowi opuścić kratę w bramie, aby Krzyżacy nie mogli dostać się do miasta. W nagrodę za to przesuwasz się o trzy pola do przodu.

**18b. Katedra św. Mikołaja**  
Wspinasz się na wysoką wieżę katedry. Masz stąd dalekie widoki, które sięgają aż do mety. Przechodzisz na ostatnie pole przed metą.

**18c. Muzeum Archeologiczno-Historyczne**  
Zatrzymujesz się w muzeum i zwiedzasz stawinę poświęconą wikingom. W kolejnych kolejkach rzucaś kostką, ale wykonujesz ruch tylko wtedy, gdy wyrzucisz dwójkę.





