

Schodki w górę trzeba pokonać, by przeczytać to, co na tablicy napisano, w 1 6 wersach o burzliwych dziejach ojczyzny tu wspomniano. Idź prosto pod zamkowym murem, później w dół schodami się kieruj, na dole skręć w lewo i dawną fosą przed siebie maszeruj.

Miń zamek, w prawo obierz kierunek i do końca alei pod górkę idź śmiało, dotrzesz do trzech drewnianych machin, z nich średniowiecze korzystało. Grupa maszyn, służących oblegającym i obleżonym tu stoi: taran, 15 11 i bricoli – takich urządzeń nawet dziś człowiek się boi.

Trebusz to maszyna miotająca, na zasadzie dźwigni działała, bricoli ciężkie kamienie, strzały i oszczepy miotała, taran rozbijał oraz wyważał bramy i zamkowe mury – były to maszyny jak na tamte czasy ogromnej postury.

Ustaw się do nich ramieniem lewym, przed Tobą już niewiele drogi, do Baszty Czarownic, małej wieżyczki w murach, niech Cię niosą nogi. Kręcone 21 10 na szczyt prowadzą, wejść nie zaszkodzi – racja! Choć widok stąd ograniczony – to zawsze jednak jest atrakcja.

Zejdź z baszty, idź prosto i na końcu w prawo skręć, gdy dotrzesz do brukowej alejki, do zamku szybko pędź. To tu startowała Twoja questowa wyprawa, właśnie się kończy, tak to bywa, jak jest dobra zabawa.

Stań przodem do zamkowej kładki i odmierzaj kroki od swego boku lewego, idź wzdłuż zamku – a dokładnie 0 0 dzieli Cię od skarbu questowego. Pod napięciem, niekoniecznie wysokim jest schowany, tam niech będzie przez Ciebie poszukiwany.

Literki w hasło, które brzmi jak reklama, się ułożyły,

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24				

zapamiętaj je sobie bardzo dobrze, questowiczu miły. Teraz magiczne cyferki a b c wstukaj do kłódki śmiało, przesuń skobelek w prawo, jeszcze jedno zadanie zostało.

Wpisz datę i nick do Księgi Questu na dowód ukończenia wyprawy, przybij pieczęć w paszporcie i to już koniec naszej zabawy. A jeśli Ci mało było dzisiejszego okolicy poznawania, zapraszamy na inne questy – ruszaj na nie bez zbędnego gadania.

miejsce na pieczęć

## Tematyka

Historyczny spacer po Człuchowie, który pozwala poznać jego blisko 700-letnie dzieje od czasów krzyżackich po współczesne.

## Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się przed wejściem do zamku krzyżackiego w Człuchowie, ul. Kościelna, woj. pomorskie.

## Na czym to polega?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Qesty - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Qesty - Wyprawy Odkrywców.
- 3 Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie litery i cyfry będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywcy, a w Księdze Questu potwierdź swoje przejście, wpisując datę i nick/nazwę użytkownika z systemu [www.QUESTY.org.pl](http://www.QUESTY.org.pl).

## Jak dodać quest do ukończonych?

- 1 Jeśli quest ukończyłaś/eś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Qesty - Wyprawy Odkrywców lub na stronie [www.QUESTY.org.pl](http://www.QUESTY.org.pl) w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: cztery wyrazy i liczba czterocyfrowa (oddzielone spacją).
- 2 Jeśli ukończyłaś/eś quest z aplikacją, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

## Opiekun Questu

Urząd Miejski w Człuchowie

## Lokalny koordynator questów

Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania Ziemi Człuchowskiej  
ul. Ogrodowa 26, 77-310 Debrzno  
tel. 59 83 35 930, [www.lgdzc.pl](http://www.lgdzc.pl)



## Tekst i opracowanie questu

Małgorzata Wojtusik, Krzysztof Szustka – krajowy koordynator programu  
Qesty - Wyprawy Odkrywców, [info@questy.org.pl](mailto:info@questy.org.pl), tel. 512 312 215



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



Pobierz aplikację

Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Qesty - Wyprawy Odkrywców na smartfony



Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie.

Operacja pn. „Sieć edukacyjnych gier terenowych i szlaków geocoachingowych” o akronimie SEGTSIG, współfinansowana jest ze środków Unii Europejskiej w ramach poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania” Program Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020”



# Quest Historyczny spacer po Człuchowie



60 min.

GRA  
TERENOWA

3 km




# Start

W Człuchowie, mieście na Pojezierzu Krajeńskim Cię witamy i na wyprawę po zakątkach tego historycznego miasta zapraszamy. Piękne tereny tutaj mamy: szuwarey, cztery jeziora, lasy, ale też zabytki, co pamiętają dawne czasy.

Położenie na szlaku wiodącym z Prus do Brandenburgii miasta tego spowodowało postawienie w nim zamku krzyżackiego. Niegdyś drugi co do wielkości w Prusach taki zamek w Człuchowie się znajduje, właśnie przed wejściem do niego Twoja questowa przygoda startuje.


Na prawo od wejścia tablica, na niej historię miasta spisano, stąd wiadomo, że tutejszą osadę \_\_\_\_\_ 7 \_\_\_\_\_ nazywano. Oprócz zarysu dziejów plan zamku też tu umieszczono, Legenda mapy mówi, że trójkątem głaz 9 \_\_\_\_\_ 16 \_\_\_\_\_ zaznaczono.

Z niej przepis czwartą cyferkę z daty jego postawienia i zerknij, co jeszcze warte jest uwagi zwrócenia.  **B**  
Zamek z czterech części zbudowany potęgą Malborkowi dorównywał, nawet znany z Mickiewicza komtur Konrad Wallenrod tu przebywał.

Po wyparciu Krzyżaków polscy rycerze zamek zasiedlili, Jerzy z Dąbrowy i inni bogatym starostwem Człuchów uczynili. Był więc rezydencją magnatów pochodzenia polskiego i litewskiego, jako graniczną warownię zwano go kluczem do Pomorza Gdańskiego.

Dzieje zamku różne były, pożary miasta przypieczętowały zagładę jego, pozyskane z rozbiórki surowce zużyto na odbudowę miasta zniszczonego. Fosa i części murów obronnych przetrwały do dziś w dobrym stanie, jest też osmiokątna, wysoka wieża, Krzyżacy odpowiadają za jej powstanie.

Podobno w latach 70. XX w. bursztynowa komnata w zamku była szukana, która przez hitlerowców w czasie wojny gdzieś tu została schowana. Zostaw zamek za plecami, przed siebie i drugą aleją w prawo, do kamiennych murów na końcu ścieżki zmierzaj z wawo.

Brama Luizy – tak to miejsce w ubiegłych stuleciach nazwano, pod nią przejdź, jak za dawnych czasów tędy dostojnie chadzano. To teraz odwróć się za siebie i w górę skieruj spojrzenie swe, bo ostatnią cyfrę znad łuku w kratkę wpisują paluszki Twe.  **D**

Kawałek dalej tablica „Ślady z historii” – powstania parku porusza sprawy, które mają związek z założeniem skwerów na półwyspie \_ 4 \_ \_ \_ 8 \_ . Królowa pruska Luiza, jadąc dylżanssem do Tyłży w 1807 r., tu się zatrzymała, parkiem się zachwyciła i przyczyną nazwania go jej imieniem się stała.

Park kurortowy w stylu angielskim wtedy tu urządzono, dziś zabytkowym Laskiem Luizy go określono. Przed siebie idź i w lewo pierwszą odnogą, do kładki drewnianej, a nią do wieży widokowej na 2 \_ \_ \_ \_ 12 \_ pomalowanej.

To kładka bagienna, nad podmokłym terenem ją poprowadzono, a z wieży obserwację roślin i zwierząt umożliwiono. Po deskach przed siebie, na końcu tablica, a na niej wiedza podana: z \_ \_ 20 \_ 13 \_ \_ Ley'a do parku pierwsza drewniana kładka była tu wykonana.

Następnie schodami do góry i w lewo, na końcu budynku skup wzrok, podejdź do wejścia głównego, dzieli Cię od niego już tylko krok. To właśnie budynek browaru z poprzedniej questowej zagadki, spójrz na \_ \_ 23 \_ medaliony po obu stronach drzwi – widok to rzadki.

Od XIX wieku tu piwo produkowano, od świtu do zmroku, znana rodzina piwowarów posiadała go do 1945 roku. Pasami na drugą stronę, kolejnymi na lewo i do budynku z wieżyczkami, ten dawny dworek z I połowy XIX wieku jest mocno związany z listami.

Tu stacja dylżansowej poczty swoją siedzibę przed dwoma wiekami miała, a przy budynku była stajnia, z której poczta korzystała. Murowany budynek narożne wieżyczki posiada, ozdobny ryzalit, wysunięty ganek, a nad nim metalowa balustrada.

Obok kolejny budynek pamiętający ubiegłe stulecia, prawie cały biały, przed laty w tym miejscu muzealne eksponaty turystów przyciągały. Przed siebie, daleko iść nie musisz, bo kolejny budynek pięknym kusi, przed nim każdy questowicz na dłuższych chwil kilka zatrzymać się musi.

Siedzibą władz miasta jest ta budowla reprezentatywna i okazała, popatrz na rzeźbę w elewacji budynku. Wiesz, dlaczego tu jest i jak powstała? Przeczytasz, że to święty 14 \_ \_ \_ \_ \_ , po polsku Jakubem zwany, który od 2009 roku za patrona Człuchowa jest uznawany.

Owa rzeźba wyszła spod dłuta znanego artysty miejscowego, święty ze swymi atrybutami zachwyca turystę i mieszkańca każdego. Za patrona aptekarzy, pielgrzymów, robotników, żebraków jest uważany, z bukłakiem, kijem pielgrzyma, księgą, muszlą jest przedstawiany.

Co roku w dzień imienin św. Jakuba Człuchów fioletem się mieni – to „Lawendowy Jarmark” – spotkasz wtedy wiele tego koloru odcieni. Po drugiej stronie murowany budynek poczty, tam iść nie musisz, wystarczy, że na tablicę na jego tle postawione uwagę zwrócisz.

Człuchów – „Złotą gminą na \_ \_ \_ 24!” jest tytułowany, a ten ceglany budynek w 1892 roku został zbudowany. Pan Janke, co obok miał hotel, w pocztę zainwestował, pierwszy telegraf, a także telefon się tutaj znajdował.


Przed siebie, lekko w prawo i przez rondo na wprost pasami, Zamkową i Królewską – do kościoła dojdiesz tymi ulicami. Tablica, która o kościele opowiada, przy Królewskiej Cię wola. Czytaj, że świątynia jest pod wezwaniem św. Jakuba 17 \_ \_ \_ \_ \_ 3 \_ .

To barokowy kościół zbudowany w XVII w. w miejsce drewnianego, za sprawą Jakuba z Wejherów, inicjatora zmiany kościoła poprzedniego. Wejście do świątyni od ulicy Wejhera się znajduje, A nad nim pewien łaciński napis figuruje:

„Pax 22 \_ \_ \_ \_ \_ in Regno Christi”. Kto go przetłumaczy? „Pokój Chrystusowy w Królestwie Chrystusowym” – to znaczy. Zostaw kościół za plecami, na Rynek zmierzaj, to ten plac duży, podejdź do fontanny, tu mała opowieść, na pewno Cię nie znuży.


W XV wieku w tym miejscu studnia głęboka stała, przy niej córka burmistrza z pewnym młodzieńcem się spotykała. Jej wybrańcem był siostrzeniec komtura krzyżackiego, przez to ściągnęła na siebie kłątwe ostatniego kapłana słowiańskiego.

Szukaj dwupiętrowej kamienicy „Pod Pannami”, zdobi ją rzeźba pasterki z dwiema 5 \_ 19 \_ \_ \_ . Panna z lewej to ogrodniczka, która kosz z kwiatami trzyma, każdy questowicz łatwo ją wypatrzy bystrymi oczyma.

Przyjrzyj się dziewczynie dokładnie i policz przy niej łopatą, wynik jednym ruchem wpisz szybko do questowej kraty.  **A**  
„Warszawianka” – takie było wśród człuchowian kamienicy określenie, była tu restauracja, której właściciel miał warszawskie pochodzenie.

Wyjdź z Rynku ul. Królewską, z przeciwnej niż przybyłeś strony, do końca, po prawej mały plac – tam widokiem będziesz ucieszony. Ciekawą fontannę z kilkoma ptakami w tym miejscu postawiono, a czy poznajesz, jaki ich gatunek na niej przedstawiono?

Oczywiście, to te, co nad Brdą żyją, czyli czarne kormorany, gatunek zagrożony, w tutejszych rejonach często spotykany. Obecna fontanna w 2007 roku odsłonięta została, jej poprzedniczka nieco inaczej wyglądała.

Policz na koniec, w jakiej ilości ptaki na fontannie przysiadły, wpisz szybko do kolejnej kratki, by Ci nie odleciały.  **C**  
Idź dalej przed siebie, na skwerze po lewej pomnik ustawiono, wieńczy go rzeźba przedstawiająca 18 \_ \_ \_ \_ \_ ozdobionego koroną.

Na dwóch tarczach z paskowca daty mające dla miasta znaczenie: 1466 r. – to pokój toruński i Człuchowa od Krzyżaków uwolnienie, 1945 r. – to miasta wyzwolenie, gdy II wojna światowa się skończyła. Tablica obok mówi, że w XIX w. tu ewangelicka nekropolia była.

Obejdź Plac Bohaterów i do ronda pędź, potem na wprost do świateł i w prawo w ulicę Dworcową skręć. Pasami na drugą stronę i znów w prawo obierz kierunek, aż pod murami zamku zobaczysz orła wizerunek.