


Za 800 metrów skręć w prawo, gdzie gości wita tablica, Dolina \_16\_ \_5\_ \_22\_ - to miejsce na pewno zachwyca. Stajnia Tarant zaprasza, nie tylko miłośników koni, ale też tych, którzy za chwilę skarb chcą mieć w swej dłoni.





Jedź tam, gdzie parking, teren rekreacyjny i zabudowania, na prawo „strefa” na tabliczce przy parkingu i zadanie do wykonania. Jest ona przeznaczona dla pewnej grupy wiekowej, liczbę liter z drugiego wyrazu wpisz do kratki questowej. → 

Nim zaczniesz skarbu poszukiwania, jeszcze jedna legenda jest do wysłuchania. O pasterzach opowiada, którzy kozami i owcami się zajmowali, jednego z nich ludzie potem wilkołakiem nazwali.

Okazało się, że w nocy zamienił się w wilka i pożarł żrebaka, właśnie nad tym pastuszkim ciężyla kłątwa taka. I to już ostatnia legenda na Twej trasie, a Ty ulóż literki i odkryjesz hasło w międzyczasie.

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

Jeśli zainteresowało Cię tutejsze bajanie, to właśnie tam szukaj, gdzie jest niejedno podanie.

Skarb na początku parkingu jest schowany, szukaj na prawo, przy ogrodzeniu jest ulokowany. Dwie podkowy wskazują jego miejsce ukrycia, jeszcze tylko kod     wymaga do klódky wbicia.

Wpisz swój nick i datę do Księgi Questu, przybij pieczęć w paszporcie bez protestu. Dróg u nas w okolicy różnych bez liku, teraz posłuchaj, jak wrócić, by nie było krzyku.

Na lewo, w stronę Nieżywicia niech pedałują nogi, za nim w prawo ścieżką rowerową wzdłuż głównej drogi. Miń zjazd na Rychnowy i przed siebie kręć, dopiero tam, gdzie na Vi-King droga w lewo skręć.

miejsce na pieczęć

## Tematyka

Rowerowa wyprawa, podczas której zapoznasz się z ciekawymi legendami związanymi z okolicznymi wsiami i jeziorem.

## Początek gry

Start Questu jest przy Jeziorze Rychnowskim, na ośrodku VI-KING, ok 4 km na wschód od Człuchowa (woj. pomorskie)

## Na czym to polega?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Questy - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy - 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 Odkrywców, 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 Questy - Wyprawy Odkrywców lub na stronie [www.QUESTY.org.pl](http://www.QUESTY.org.pl) w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: trzy wyrazy i liczbą czterocyfrową (oddzielone spacją).
- 2 Jeśli ukończyłaś/eś quest z aplikacją Questy - Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

## Opiekun questu

Urząd Gminy 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 Wojtusiak, Krzysztof Szustka - krajowy koordynator programu Questy - 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 Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony

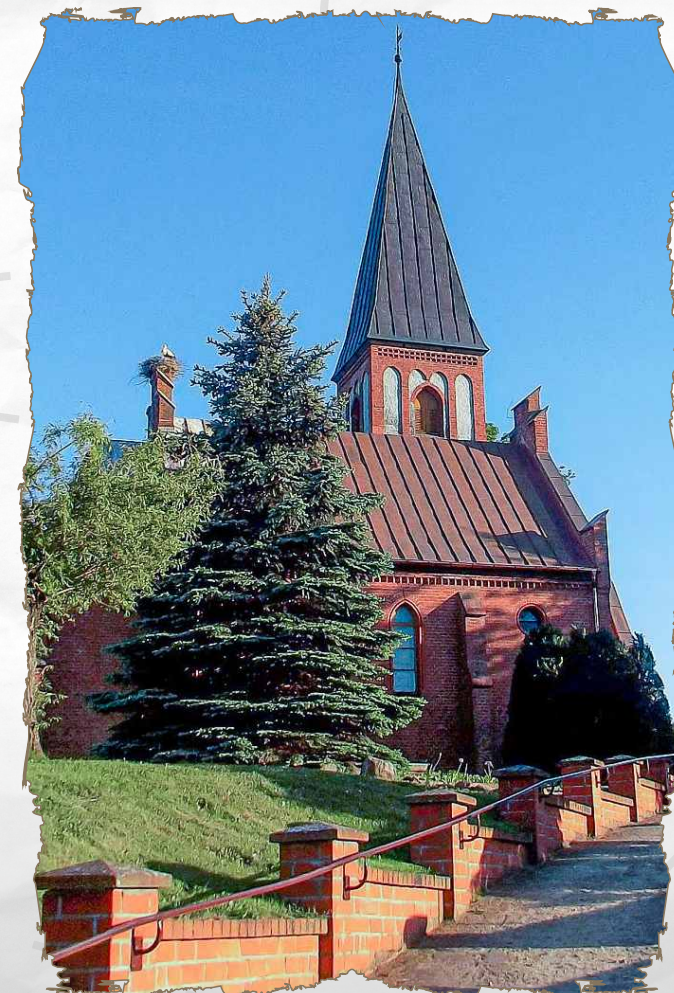


Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie,

Operacja pn. „Sieć edukacyjnych gier terenowych i szlaków geocoachingowych” o akronimie SEGITSG, 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 Szlakiem legend Gminy Człuchów



180 min.

GRA  
TERENOWA

10,5 km  
+9km powrót



# Start

Z pokolenia na pokolenie są przekazywane, w różnych wersjach najczęściej spisane. Każda z nich ziarno prawdy przemycła, a fantastyką słuchacza w różnym wieku zawsze zachwyca.

Legendy, bo o nich tu mowa, w każdym rejonie powstają, wiele zjawisk w świecie w literacki sposób wyjaśniają. I my na naszym terenie swoje mamy opowieści, podczas dzisiejszej wyprawy rowerowej poznasz ich treści.

W ośrodku Vi-King wyprawa ma swój początek i właśnie w tym miejscu zaczyna się pierwszy legendarny wątek. Przed siebie, tam, gdzie leśny plac zabaw wybudowany, nad samym brzegiem Jeziora Rychnowskiego ulokowany.

Na nim   (policz je) zielone huśtawki łańcuchowe, czasem na trasie są dla dzieci takie atrakcje questowe. Na jeziorze na wyspie, w dziupli drzewa, mieszka czart, nie próbuj z nim zadzierać, bo zrobi niejeden żart.

Ale życzliwym i towarzyskim w młodości diabełkiem był, chodził po karczmach, bawił się na weselach i tak sobie żył. Właśnie nad tym jeziorem zorganizował bal razu pewnego i zaprosił muzykantów wędrujących do zamku człuchowskiego.

Noc całą grajkowie z Chojnic damy i panów swoją muzyką zabawiali, a kiedy kur zapiał, w więdzmy oraz diabłów goście się zmieniali. Mdleli ze strachu i padali na ziemię muzykanci przerażeni, rano z sakiewkami talarów w chaszczach leżeli strudzeni.

Nad głową tylko ptaka zobaczyli, co trzepotał skrzydłami, w popłochu uciekli razem z czartowskimi monetami. Dziś nasz diabełek czasem z dziupli wychodzi w burzowe dni, o swojej młodości, balach i swawolach oraz czystej wodzie śni.

Ruszaj ścieżką, cały czas pedałuj tak, by mieć z prawej wody jeziora, śmiało przed siebie, nie obawiaj się tego małego potwora. Na pierwszej szerszej drodze na prawo i przed siebie, kolejna w lewo, do wsi, gdzie wieża kościelna wzywa Ciebie.

Kościół pw. Świętej Trójcy i Św. Jadwigi w 1902 r. zbudowano, w jego dachu i wieży chorągiewkę zamontowano. Obejdź kościół dookoła, bacznie oglądając świątynie, ile chorągiewek jest na wieży i dachu? Nagroda Cię nie ominie. →

Obejdź świątynię, czy widzisz na dachu gniazdo bocianie? Z nim wiąże się kolejne miejscowe podanie. Pierwsze bociany na stodołę gospodarza domek sobie uwiły, lecz budynek spłonął, gdy ptaki gniazdo swoje opuściły.

Na remizie mieszkały, jak mówili ludzie, przez 3 kolejne „roki”, choć podobno z wieży kościelnej miałyby lepsze widoki. Bociany rad posłuchały i właśnie tam budowa gniazda się zaczęła, a radość strażaków szybko minęła.

Przed siebie, na lewo remiza ładnie ozdobiona muralami, na pewno wiesz, że drzewa te zwiemy    . Podjedź do tablicy, co dawne i obecne Rychnów przedstawią dzieje, dzięki dokumentowi komtura     Ludolfa istnieje.

80 włók ziemi wraz z nimi chłopci wtedy otrzymali, a już 8 lat później przywilej budowy   posiadali. Z prawej strony remizy (pod wieżą) edukacyjne tablice mamy, poczytaj, jakie ptaki i rośliny tu spotykamy.

Tam, gdzie nasz bocian, co we wsi narobił zamieszania tyle, policz na tablicy ptaki, jest   gatunków, to zajęło tylko chwilę. Po drugiej stronie ulicy krzyż jubileuszowy, z kamienia obok spis pierwszą cyfrę i już masz kłopot z głowy. →

Przed siebie, obok szkoły, pedałuj do dużego skrzyżowania, na nim skręć w prawo, kolejna legenda jest do wysłuchania. Podczas fatalnej pogody mężczyźni z pracy wracali, jeden z nich narzekał i powtarzał „diabli taką pogodę nadali”.

Czart więc pod postacią psa z zarośli się wylonił, uniósł go wysoko nad ziemię, chłop modlił się bronil. przerażony już nigdy więcej nie przyzywał diabła, by jakaś piekielna moc ponownie go nie dopadła.

Ścieżką rowerową, 2 km pedałuj tam, gdzie na prawo krzyż, do tablicy postawionej przy ścieżce na jego wysokości się zbliż. Podczas budowy tej drogi szczątki ludzkie znaleziono, według niemieckich źródeł na 2000 ich liczbę określono.

Różne pojawiają się na temat śladów tych kości hipotezy, znalezione elementy broni przybliżają do militarnej genezy. Najpewniej to kości poległych w bitwie pod   ale może też są związane ze szwedzkimi epidemiami.

Dwie bitwy o takiej samej nazwie są wspomniane, z tej z 1657 roku cyferki niech będą odszukane. Poczytaj, ile wojsk Aschenberg stracił podczas potyczki tej, pierwszą cyferkę z liczby wpisz do kratki swej. →

A wiesz, że na Górze    widziano króla polskiego, Kazimierza Jagiellończyka w ognistym powozie pędzącego? Podobno według legend na polu bitwy zostawił swoich rycerzy, w to, że tu bywa i w okolicy słuchać echa bitwy wielu wierzy.

Przed siebie – tak, jak Cię prowadzi ścieżka rowerowa, ale na pierwszej w lewo do Nieżywiecia kieruje droga questowa. Za cmentarzem plac, gdzie agroturystyka się znajduje, to   , która gościom noclegi oferuje.

Kawałek dalej za placem, figura Chrystusa i świetlica, choć wieś mała, lecz spokojna to i urocza okolica. Jej korzenie sięgają wieku czternastego, wiążą się z otrzymaniem dokumentu lokacyjnego.

Od II połowy XVI w. wieś Nieżywieckich własnością była, a w 1620 r. już jezuitów siedzibę stanowiła. A i legenda z wsią jest związana – całkiem ciekawa, opowiada o wydarzeniu w karczmie, w której była zabawa.

Jedna z panien, Greta, diabła przywołała swoimi słowami, który jako mężczyzna przybył na ostatki i tańczył z pannami. Greta tańcem zachwycona zbyt późno diabła rozpoznała, gdy jej stopa prawa i lewa końskim kopytem się stała.

Spłoszony diabeł z tancerką czmychnął w piekła otchłanie, a na ziemi w miejscu zwanym Helle słychać dziewczyny płkanie. Na końcu wsi strzałka, która kieruje tam, gdzie konie, właśnie teraz pedałuj po tej stronie.

