MISJA BAŃKOSMOS

www.wbance.pl

FAKTY

II wojna światowa się skończyła, ale na arenie międzynarodowej cały czas wyczuwało się napięcie. Zwłaszcza na linii USA – ZSRR. Każde z tych państw podczas tzw. Zimnej Wojny starało się zwiększyć swoje znaczenie poprzez dozbrajanie się, a potem także (od 1957 r.) uzyskanie przewagi w eksploracji kosmosu. I tak rozpoczął się wyścig militarny i kosmiczny pomiędzy dwoma mocarstwami. Jednak gdy człowiek stanął już na księżycu 20 lipca 1969 r. zainteresowanie astronautyką zaczęło maleć. Mimo to radzieckie satelity jeszcze kilkanaście razy wyruszały w kosmos, głównie w kierunku księżyca. 9 sierpnia 1976 r. radziecka satelita Łuna 24 wyruszyła na swoją ostatnią misję. Miała na celu wylądować na księżycu i pobrać próbkę gruntu – przynajmniej oficjalnie…

Tymczasem pod Łodzią, na terenie obecnego Parku Krajobrazowego Wzniesień Łódzkich, w okolicy najwyższego punktu tego parku - Wzgórza Radary (284,1 m n.p.m.) do lat 90' stała radziecka, tajna baza, pilnowana przez KGB. Nie wiadomo było czym zajmują się badacze w tej placówce i do czego służyły ówczesne radary.

Nasz wywiad zdobył informacje, że pracowano w tym miejscu nad tajnym projektem kosmicznym „Bańkosmos". Szczegóły miał poznać Agent X, który dostał się do bazy jako pracownik naukowy. Udało mu się dotrzeć do informacji, że z rzeczoną satelitą Łuną 24 w 1976 roku wyleciała jeszcze druga – Łuna 24bis, o której nikt nie wiedział. Miała ona krążyć na orbicie okołoziemskiej do czasu jej aktywacji w stosownym momencie. Jej zadaniem miało być wyłączenie elektroniki na terenie wrogich krajów, a co za tym idzie wywołanie międzynarodowego chaosu. Kierować nią można było z Ziemi przy pomocy odpowiednich radarów. Baza pod Łodzią miała zajmować się nawigacją satelity, utrzymaniem z nią łączności, a potem również uruchomieniem jej specjalnego trybu. Kody aktywujące znała tylko jedna osoba o pseudonimie „Generał". Mimo, że dowodził całą bazą, nikt nie znał jego tożsamości (ani twarzy, ani nazwiska).

Po otrzymaniu raportu od Agenta X przesłaliśmy mu rozkazy aby poznał tożsamość głównodowodzącego. Niestety krótko po tym bazę zamknięto, a wszystkie osoby, które tam pracowały, łącznie z „Generałem" i naszym agentem, zniknęły. Sprawa przycichła… aż do teraz.

Miesiąc temu przejęliśmy dziwny sygnał, z rosyjskiej stacji UVB-76. (Zazwyczaj nadawała krótki monotonny sygnał brzęczenia powtarzany w przybliżeniu 25 razy na minutę przez 24 godziny na dobę. Tym razem jednak, był to komunikat głosowy!)

Podejrzewamy, że może to mieć związek z projektem „Bańkosmos".

Dotąd myśleliśmy, że Agenta X rozpoznano i zneutralizowano. Jednak tydzień po przejęciu sygnału otrzymaliśmy poniższe instrukcje podpisane jego kodem. Mają one zaprowadzić do informacji kim jest „Generał" i gdzie są przetrzymywane kody aktywujące do satelity.

TWOJE ZADANIE – Dowiedzieć się:

1. **Jak wygląda „Generał".**
2. **Gdzie są kody aktywujące do satelity.**

Mamy informacje, że „Bańkosmos" ma już niedługo uderzyć. Od tego jak szybko dowiesz się o tożsamości „Generała" zależy, czy pozostali agenci zdążą do niego dotrzeć na czas i przejąć kody.

Uwaga! Misja trwa ok. 2 godzin, a jej trasa to 4 km!
Swoją misję koniecznie rozpocznij od zapoznania się i akceptacji regulaminu gry. Znajdziesz go na końcu instrukcji.

Agencie,

Ta instrukcja doprowadzi Cię do miejsc, w których ukryłem wskazówki co do rysopisu „Generała” i lokalizacji tajnych kodów. Opis trasy jest zaszyfrowany, żeby tylko tak wytrawny agent jak Ty mógł ją przejść poprawnie. Na trasie będzie kilka w a ż n y c h m i e j s c . Rozglądaj się tam i bądź czujny, zapisuj wszystko czego się dowiesz po drodze.

Wymagany ekwipunek: karta odpowiedzi, długopis, telefon z aparatem i Internetem (choć to tylko na końcu) oraz deszyfrator, który Ci również załączam.

Uważaj, trasa wiedzie nie tylko przez wygodne uliczki, ale również przez las i trawy. Upewnij się, że jesteś odpowiednio zabezpieczony przed wszelkimi grasującymi tu wrogami: insektami, kleszczami czy komarami.

Powodzenia!

P.S. Zostawiaj wszystko tak jak zastałeś i nic ze sobą nie zabieraj! Jeżeli Ty zawiedziesz, inni agenci będą musieli dotrzeć do tych samych wskazówek. Nie utrudniaj im!

Stań przed bramą „W Bańce” – to **Twój start**,
Zaczyna się Twoja misja i to nie jest żart.
Ruszaj na wschód, miń po prawej polanę
Gdy dojdziesz do końca asfaltu będzie czas na zmianę.

Gdy nie wiesz gdzie jest wschód, północ czy południe
Spójrz na płot, coś tam wisi schludnie ;)

Przed słupem z zielonym szlakiem skręć w prawo raz, drugi
Tam wzdłuż kamyczków będzie rósł żywopłot niedługi.
Miń pierwszą skrzynkę elektryczną, którą po lewo zobaczysz
Kawałek za nią jest d r u g a (z żółto-czarnymi pasami) – przyjrzeć się jej raczysz.

Tu z przodu jest numer, spójrz na niego.
Może powie Ci coś ciekawego?
Spisz cyfrę co jest napisana dwa razy,
I tę, która stoi na końcu frazy.

A

Idź teraz prosto - pięta za piętą.
Miń po lewej ulicę „uśmiechniętą”.
Rozwidlenia się nie bój, tak samo prowadzi
Czy w lewo czy w prawo, nic Ci to nie wadzi.

Gdy następnie dojdziesz do małego łuku
Spójrz na kamień po lewo, co ma na „nadruku”.
Tu żołnierze radzieccy pewnie służbę mieli
I pamiątkę po siebie zostawić musieli.

Idź wzdłuż polany aż ujrzysz szlaban zaraz przed sobą.
Za nim była baza radziecka, pilnowana całą dobą.
Tam projekt „BAŃKOSMOS” nabierał swej mocy
By świat rzucić do stóp i by krzyczał „pomocy!”
W latach 90-tych bazę szybko opuścili
Lecz żadnych dowodów zbrodni tu nie zostawili.
Jedynie jeszcze 10 lat temu zobaczyć można było
Ślad po nich na jednej ze ścian, lecz potem się zburzyło…

Wracając do naszego, zamkniętego s z l a b a n u .
Poszukaj kolejnej wskazówki, tylko bez rabanu!
W końcówce szlabanu coś schowałem sprytnie
Niech agent delikatnie pociągnie i chwytnie.

W środku będzie pierwsza podpowiedź co do rysopisu
Użyj teraz odpowiedniego szyfru i długopisu.
Zapamiętaj, lub zapisz co wyszło z tego
Odłóż całość, jak była, do miejsca swojego.

B

Miń szlaban po lewej, idź wzdłuż ogrodzenia
Z drutem kolczastym – dla wrogów odstraszenia.
Miń na ziemi nazwę naszego miasta, choć odwrotnie.
Dojdź do tablicy z nazwą parku, która stoi po prawo samotnie.

W tym miejscu skręć w lewo w ulicę asfaltową
Nie z płyt, żwiru, ani nie gruntową.
Idź aż po lewo dom bluszczem obrośnięty będzie
Miej teraz h y d r a n t c z e r w o n y na względzie:

Po drugiej stronie ulicy niż dom stoi.
Tam niech agent swoją uwagę podwoi.
Bliżej ziemi znajduje się pewna ś r u b a
W niej będzie kolejna nasza „zguba”.

Bądź czujny, bo po drugiej stronie drogi
Pilnuje naszej miejscówki strażnik wrogi.
Biały, puchaty może Ciebie zdradzić
Swym donośnym głosem misję naszą zgładzić!

Znalezioną wskazówkę zapisz skrzętnie,
Na otoczenie nie patrz obojętnie.
Idź dalej asfaltem wzdłuż długiego płotu
Miń polanę - idź cicho i bez łoskotu.

C

Za budynkiem białym, obluszczonym drzewem
Ścieżka w prawo niech zwabi Cię swoim „śpiewem”.
Skręć w nią i idź przez las śmiało,
Przez dłuższy odcinek nie będzie się nic działo.

Zobaczysz po bokach kilka „eSek” białych
Na drzewach mniej lub bardziej okazałych.
Uwagi na nie nie zwracaj do czasu
Aż będzie przed Tobą widać koniec lasu.

Tam dobrze wszędzie się rozglądaj
Drzewo przed ścieżką w lewo dobrze pooglądaj.
Będzie tam z przodu znaczek, a „eSka” z drugiej strony
Skręć w tę ścieżkę, upływem czasu goniony.

Miń ponownie 3 „eSki” niedaleko siebie
Zaraz za ostatnią, po prawej zobaczysz obiekt sięgający nad Ciebie.
Czy to ambona czy stanowisko wartownicze?
Chyba pozostanie to dalej tajemnicze…

Gdy miniesz ten obiekt, kawałek dalej, za ściechą
Zobaczysz d o m e k p t a s z k ó w – czy kryje co pod strzechą?
Otwórz drzwiczki delikatnie, zajrzyj do środka
Może czeka tam jakaś tajemnica słodka?

Gdy zadania rozwiążesz, zapisz rozwiązania.
Czas na dalsze Twoje działania.

D

Wróć do ścieżki głównej, co przez las przechodzi.
Skręć w lewo, dojdź do drogi co w prawo i lewo uchodzi.

W lewo nie idziemy! (Choć tam jest bajecznie...)
Czynna to żwirownia. Uwaga! Niebezpiecznie!
Można tam wejść i nie wiedzieć, którędy do domu
Albo spaść z bardzo wysokiego wyłomu.

Czy korzystali z niej radzieccy żołnierze?
Ludzie mówią, że nie… ale w to nie wierzę.
Jednak tego się pewnie raczej nie dowiemy
Chyba, że z „Generała” coś wyciągniemy.

Skręcamy więc w prawo, wzdłuż pola idziemy,
Do przodu dążymy, nawet gdy skrzyżowanie miniemy.
Za linią średniego napięcia, koniec lasu będzie zaraz
I wtedy wyłonią się pole i nowe „radary” naraz.

Dojdź do asfaltu, skręć w prawo i uważaj!
Na samochody szybko jadące zważaj.
Gdy do skrzyżowania dojdziesz – d w a z n a k i przed Tobą
Tworzące czerwoną ósemkę ze sobą.

Zerknij na nie z tyłu, coś będzie ukryte:
Kolejne podpowiedzi, jeszcze nieużyte.
Gdy zapiszesz je, skręć w prawo tuż przed znakiem.
Idź prosto przed siebie betonowym szlakiem.

E

Miń głaz, co po prawej stronie leży.
Idź dalej, w stronę wysokiej wieży.
Zanim przed Tobą wyłonią się „radary”
Zobaczysz po prawo w y s o k i s ł u p , s t a r y .
Tam kolejne na Ciebie czekają zadania
Lecz najpierw masz tu trochę do poczytania.

Jesteś teraz na Wzgórzu Radary
Dosyć pokaźne ma swoje rozmiary.
Jest to najwyższy punkt tego Krajobrazowego Parku
Ma całe 284,1 m n.p.m., niedowiarku ;)

Teraz tu stoi telewizyjna przekaźnikowa stacja.
Jednak nie jest to insynuacja,
Że wcześniej tam stały radary wojskowe,
Pełniące funkcje nie tylko łącznościowe.

Wracając teraz do s ł u p a naszego
Zobacz, czy przy nim nie ma czegoś nowego…
Uwagę Twoją powinna przykuć s k r z y n k a e l e k t r y c z n a ,
A na niej wisi kłódka numeryczna.

Żeby dostać się do środka pudełka
Musisz zajrzeć do swej pamięci źródełka.
Wpisz cyfry, co na skrzynce elektrycznej znalazłeś
A potem tę, do której w hydrancie dotarłeś.

Udało się otworzyć? No to bardzo ładnie,
Przeczytaj co tam napisano dokładnie.
Z a p i s z co musisz i rozwiąż zagadki

F

G

Następnie to schowaj i zamknij, by nie było wpadki.

Jednak zanim schowasz z dwóch stron obejrzyj!
Czy w s z y s t k o zapamiętałeś? – do swej głowy wejrzyj.

Wróć teraz do drogi betonowej
Idź w prawo, do stacji przekaźnikowej.
Miń ją po lewej swojej stronie
Zaraz Cię mały lasek pochłonie.

Gdy po prawo zobaczysz słupek drewniany
Z numerem „45” do niego przyczepianym.
Wiedz, że jesteś na dobrej drodze
Niedługo koniec, i Ci wszystko wynagrodzę.

Najtrudniejszy przed Tobą teraz jest odcinek
Nie czas jeszcze na papcie, fotel i kominek.
Jednak wierzę w Ciebie, Twe umiejętności
Dzięki nim na pewno na mecie zagościsz.

Idź za moimi ś l a d a m i , co w las prowadzą
Nie przejmuj się komarami, które się gromadzą.
Pilnuj się ścieżki, a wtedy nie zginiesz
Żadnego ważnego punktu nie ominiesz.

Za chwilę konary będą Twą przeszkodą
Pokonaj je śmiało, dowolną metodą.
Kawałek za trzecim konarem po lewej Twej zerka
K r u k , co raczej nigdy nie zaćwierka.

Sprawdź, czy on Ci nie pomoże przypadkiem
Uważaj, niech to podglądanie nie skończy się dla niego upadkiem.
Gdy wszystko zapiszesz już w swoim notesie
Zagłębiaj się dalej w tym pięknym lesie.

H

Ścieżka będzie się coraz bardziej chować
Nie powinieneś jednak się tym przejmować.

Idź prosto ścieżynką przez krzaki i trawy
Dojdziesz do skrzyżowania (to następny punkt wyprawy).
Idź w prawo, gdzie ścieżka wydeptana,
A potem w lewo, gdzie miejscówka już robi się znana.

Gdy dojdziesz do płotu zbudowanego z siatki
Zobaczysz studnię betonową, ale bez wiatki.
Miń to wszystko po lewej i dojdź do drogi
Tutaj meta ma swoje progi.

Jak to zakończyć? Idź już na finał.
Czas byś to wszystko razem pospinał.

Nie wiesz gdzie jest finał i co dalej robić?
Chyba trzeba było lepiej zadanie odrobić!
Podpowiedzieć więc teraz tylko tyle mogę,
Że zagadka z „morsem” (verte!) powinna wskazać Ci drogę...

AGENT X

DESZYFRATOR

A B	C D	E F
G H	I J	K L
M N	O P	R S

przykład:

M I L K Y W A Y

KARTA ODPOWIEDZI

A:

B:

C:

D:

E:

F:

G:

H:

Regulamin gry MISJA BAŃKOSMOS

1. Organizatorem gry jest W BAŃCE - Ronus Properties ul. Pomorska 116 Łódź.
2. Gra jest przewidziana dla uczestników od 10 roku życia. Osoby poniżej 18-stego roku życia muszą grać z pełnoletnim opiekunem.
3. Biorąc udział w grze, uczestnik akceptuje niniejszy Regulamin.
4. Gra trwa około 2 godzin. Polega na przejściu około 4 km i rozwiązaniu zagadek.
5. Organizator gry dokonał wszelkich starań by gra była bezpieczna, jednak nie ponosi odpowiedzialności za wypadki w trakcie gry oraz ich następstwa. Uczestnicy gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
6. Uczestnictwo w grze jest bezpłatne dla gości obiektu W BAŃCE.
7. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania prawa powszechnie obowiązującego na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
8. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.