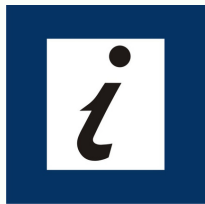


# GRA Z MAPĄ PO PARKU MIEJSKIM W GRUDZIĄDZU

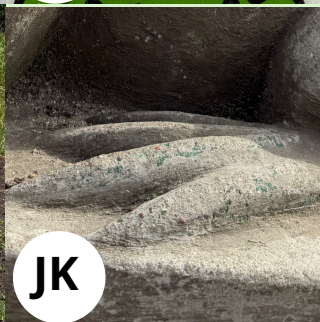
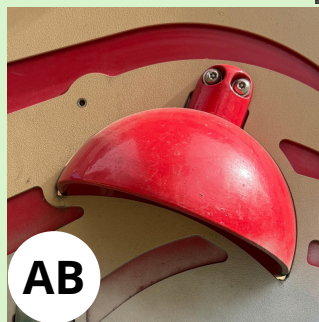
## ESKAPADA 2026



**OPRACOWANIE: INFORMACJA TURYSTYCZNA W GRUDZIĄDZU**

# ZASADY GRY

- Mapa przedstawia teren Parku Miejskiego z naniesionymi punktami kontrolnymi (PK) od 1 do 23. Poniżej rozmieszczono zdjęcia obiektów wraz z kodem do dopasowania w odpowiednie miejsca na mapie.
- Punkty kontrolne (PK) należy odnaleźć w terenie w dowolnej kolejności i potwierdzić w karcie startowej poprzez dokonanie odpowiedniego wpisu podając numer punktu kontrolnego oraz kod dopasowanego do niego zdjęcia np. 1-DE, 2-FB, 3-MM.
- Litery czytane kolejno z punktów: 3, 16, 24 i 2 utworzą hasło.



# KARTA STARTOWA

Hasło:

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

# KARTA STARTOWA

Hasło:

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