

Ministerstwo Eksploracji



*Imienny Paszport podróży
w poszukiwaniu Krańca Świata*

Paszport stanowi dokument upoważniający do podróży na Kraniec Świata. Paszport może należeć do jednej lub do grupy osób, w zależności od preferencji. Podróż bez paszportu jest niemożliwa. Po dotarciu do celu podróży dokonamy kontroli paszportu i sprawdzimy zgody na dalszą podróż wystawiane przez odwiedzone **Ambasady Podróży**.

Paszport należy do:

.....

.....

.....

W celu dotarcia do krańca świata wymagane są **przynajmniej 4 zgody** udzielone przez różne **ambasady podróży**. Aby je zdobyć należy odwiedzić wybrane miejsca:

-
- ★ Ambasadę Krainy Rzeczywistej
 - ★ Ambasadę Krainy Fantastycznej
-

- ★ Ambasadę Krainy Pełnej Życia
 - ★ Ambasadę Krainy Jałowej
-

- ★ Ambasadę Krainy o Dziewiczym Terenie
 - ★ Ambasadę Krainy o Zurbanizowanym Terenie
-

- ★ Ambasadę Krainy o Przyjaznym Środowisku
 - ★ Ambasadę Krainy o Nieprzyjaznym Środowisku
-

Ambasady o przeciwnych cechach znajdują się w tym samym punkcie. Podróżnik może zdobyć zgodę jednej lub obu ambasad. W przypadku zdobycia w jednym miejscu dwóch zgód, na końcu podróznik będzie musiał zdecydować, którą z cech przeciwstawnych posiada jego osobisty kraniec świata.

Kraniec Świata składa się z 4 cech, które się wzajemnie nie wykluczają. Nie mniej, nie więcej!

Czym jest Ultima Thule, czyli „Kraniec Świata”?

Prawda jest bowiem taka, że nikt tak naprawdę tego nie wie. I mimo iż jesteśmy w stanie sobie wyobrazić oba te słowa w osobnych kontekstach, to jednak połączone stanowią niemałą zagadkę. Czym jest tak naprawdę Kraniec Świata? Domysłów jest kilka i żaden z nich nie jest bardziej prawdziwy czy mylny od drugiego:

- **Kraniec to miejsce, do którego jest nam najdalej.** Czy to mroźna i niebezpieczna Antarktyda, Australia jako punkt najdalej leżący od Polski czy Polska dla mieszkańców Australii? Od kogo lub czego powinniśmy to mierzyć?
- **Kraniec to miejsce, które jest „prawdziwe”.** Prawdziwe w kontekście tego co znamy, czy tego czego jeszcze nie znamy? Jak bardziej prawdziwy może być kraniec?
- **Kraniec to miejsce, w którym kończy się świat.** Czy jest gdzieś pewne urwisko, z którego możemy spaść do niekończącej się otchłani? Co jest za tym krańcem?
- **Kraniec to miejsce początku innego świata.** Czy ten świat ma również swój kraniec? Jeśli tak, to kiedy ten kraniec się kończy, nie napotykając już na nowy świat?
- **Kraniec to umieszczona w kosmosie planetoida.** Któraś konkretnie czy być może każda planetoida? Czemu akurat małe ciała niebieskie są krańcem, a nie duże?

Najważniejsze jest jednak Twoje spojrzenie na ten temat:
Zastanów się, czym dla Ciebie jest **Kraniec Świata**.

Jak wygląda przebieg podróży w poszukiwaniu Krańca Świata?

1

Zapoznaj się z **czterema miejscami oznaczonymi na mapie**, w których znajdują się **Ambasady**. Musisz odwiedzić wszystkie, ale możesz zrobić to w dowolnej kolejności. Wybierz jedno z miejsc i udaj się do oznaczonego punktu.

2

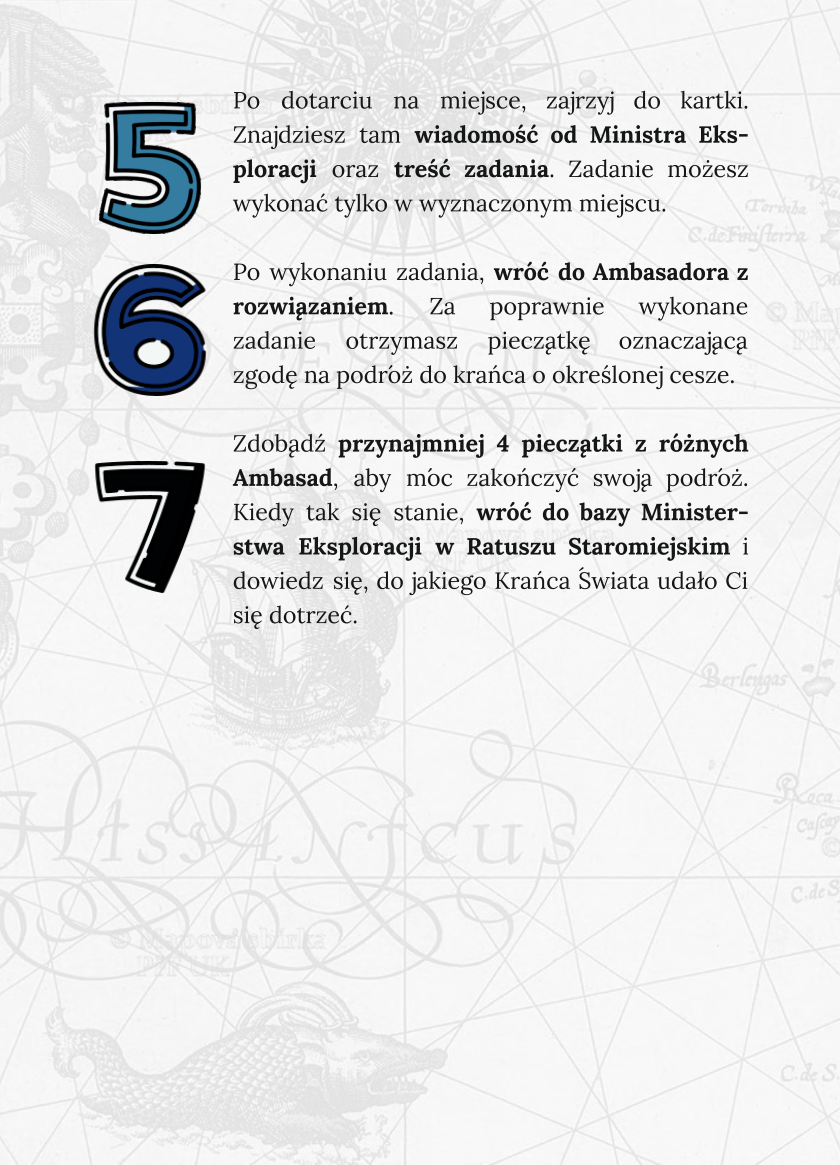
Na miejscu odnajdziesz **dwojkę Ambasadorów**, którzy reprezentują skrajne cechy Krańca Świata. Porozmawiaj z nimi i dowiedz się, czym cechuje się ich Ambasada. **Otrzymasz od nich również 2 zadania do wykonania.**

3

Jeśli wiesz, jaką cechę ma reprezentować Twój Kraniec Świata, **możesz wykonać tylko jedno z powierzonych zadań**. Jeśli jednak chcesz zostawić sobie pole na podjęcie decyzji później, **możesz wykonać oba zadania.**

4

Każde zadanie, które otrzymasz, znajduje się w **zapięczętowanej kartce**. Na wierzchu odnajdziesz **instrukcję**, która pozwoli Ci odnaleźć miejsce potrzebne do wykonania zadania. Koniecznie podążaj uważnie za instrukcjami. Jeśli się gdzieś zgubisz, **możesz poprosić Ambasadora o pomoc.**



5

Po dotarciu na miejsce, zajrzyj do kartki. Znajdziesz tam **wiadomość od Ministra Eksploracji** oraz **treść zadania**. Zadanie możesz wykonać tylko w wyznaczonym miejscu.

6

Po wykonaniu zadania, **wrót do Ambasadora z rozwiązaniem**. Za poprawnie wykonane zadanie otrzymasz pieczętkę oznaczającą zgodę na podróż do krańca o określonej cesze.

7

Zdobądź **przynajmniej 4 pieczętki z różnych Ambasad**, aby móc zakończyć swoją podróż. Kiedy tak się stanie, **wrót do bazy Ministerstwa Eksploracji w Ratuszu Staromiejskim** i dowiedz się, do jakiego Krańca Świata udało Ci się dotrzeć.

Główny



Jana H

Podbielińska

Korzenna

Wodopój

Rajska

Bieleńska



Na Piaskach

Katarzynki

Podmyńska

Młyńska

Kowska

Garcarska

91



Podwale Grodzkie

Targ Rakowy

Pańska

Węglarska

Świętego

Kozłowa



Targ Węglowy

Wehlańska

Podgarbary

Lektykarska

Piwna

91



AMBASADA KRAINY RZECZYWISTEJ



AMBASADA KRAINY FANTASTYCZNEJ



AMBASADA KRAINY PEŁNEJ ŻYCIA



AMBASADA KRAINY JAŁOWEJ



**AMBASADA KRAINY
O DZIEWICZYM TERENIE**



**AMBASADA KRAINY
O ZURBANIZOWANYM TERENIE**



**AMBASADA KRAINY
O PRZYJAZNYM ŚRODOWISKU**



**AMBASADA KRAINY
O NIEPRZYJAZNYM ŚRODOWISKU**



**TĘ STRONĘ PASZPORTU WYPEŁNIJ DOPIERO W
MINISTERSTWIE EKSPLOKACJI PO UKOŃCZENIU
PODRÓŻY!**

Uwaga! Jeśli podróż została zakończona z większą ilością zgód niż cztery, to jest to ostatni moment na podjęcie decyzji dotyczącej wyglądu twojego Krańca Świata. Pamiętaj, aby cechy wzajemnie się nie wykluczały i pochodziły z innych punktów Ambasad!

Cechy mojego Krańca Świata to:

1.
2.
3.
4.

Pamiętaj, aby oznaczyć swój Kraniec Świata w Ministerstwie Eksploacji oraz sprawdzić, do jakiego Krańca najczęściej lub najrzadziej trafiali inni podróżnicy!

Projekt i Produkcja Gry



Sirius Game
Studio



Nadbałtyckie
Centrum Kultury
Gdańsk



INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA
POMORSKIEGO

projekt
dofinansowano
ze środków
Miasta Gdańska



GDAŃSK

partnerzy



wydawnictwoformat.pl

