

PoliGalaktyka: Przebudzenie Wiedzy

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

...mistrzowie Zakonu Strażników Wiedzy ukryli kronosfery – potężne nośniki pradawnej Mocy Wiedzy, zawierające fundamenty ich nauk. Aby uchronić je przed zniszczeniem z rąk złowrogich Cieni, rozproszyli je po dziewięciu planetach i księżycach rozległej PoliGalaktyki.

Dziś, gdy mistrzowie odeszli, a wiedza niezbędna do odbudowy Zakonu niemal zaginęła, układy PoliGalaktyki ponownie zadrżały w niepewności. Po latach ciszy, w mrokach przestrzeni pojawił się Duet Cieni – tajemnicza i niegdyś pokonana frakcja, której działania doprowadziły niemal do upadku Strażników Wiedzy.



Nadszedł moment, by Moc Wiedzy została przebudzona na nowo. Wymaga to jednak odwagi, wytrwałości i jasnego umysłu. Dlatego to PoliGalaktyka potrzebuje Was... Młodzi Adepti! Wyruszcie w podróż, podążając śladem ukrytych kronosfer, odnajdując ich tajemnice zarówno w starożytnych archiwach, jak i współczesnych źródłach danych.



Musicie działać szybko! Duet Cieni również rozpoczął poszukiwania, pragnąc odzyskać utraconą potęgę i ponownie pogrążyć PoliGalaktykę w mroku!

Wasza misja jest prosta, lecz niełatwa: odnaleźć kronosfery, odbudować Bibliotekę Strażników Wiedzy i powstrzymać powrót Cieni.

Czekają na Was światła Centralis, lodowe pustkowia Archeo, szumiące oceany Aqualonu i gwiazdne doki Astronavisu. Każdy krok przybliży Was do prawdy, a każda decyzja może odmienić los Zakonu i całej PoliGalaktyki.

Na swojej drodze spotkacie nie tylko wrogów, ale i cichych sojuszników. Przyszłość Strażników Wiedzy spoczywa w Waszych rękach.

Niech prowadzi Was Moc Wiedzy!

ZASADY GRY

1. Do każdej filii Biblioteki PG przypisana jest zagadka matematyczna. Rozwiąż zagadkę – jej rozwiązaniem będzie tytuł książki lub artykułu, nr EISBN albo numer sygnatury książki w danej filii, wraz z oznaczeniem działu, czyli ciągiem liter i cyfr w postaci:



gdzie **ABC** oznacza dział, a **123456** jest początkiem sygnatury książki.

2. Rozwiązywanie zagadek możesz rozpocząć w dowolnej filii.
3. Wyszukaj książkę/artkuł w bibliotecznym katalogu online na podstawie wyniku rozwiązanej zagadki. Dział i sygnaturę należy oddzielić spacją.
4. Odszukaj książkę/artkuł (na półce w filii Biblioteki PG lub online, w zależności od zagadki), wykonaj zadanie i podaj odpowiedź bibliotekarzowi, by otrzymać pieczętkę. Nie zapomnij zabrać ze sobą mapy!
5. Aby wziąć udział w losowaniu nagród, zbierz minimum 3 pieczętki, obowiązkowo z Biblioteki Głównej i filii własnego wydziału.
6. Mapę z zebranymi pieczętkami i swoimi danymi zostaw bibliotekarzowi lub bibliotekarce w dowolnej filii Biblioteki PG.
7. Gra terenowa trwa od 13 do 24 kwietnia 2026 r.

WSKAZÓWKI DO ZADAŃ

WSKAZÓWKI DO ZAGADEK MATEMATYCZNYCH

We wszystkich szyfrach korzystamy z alfabetu angielskiego

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Jeśli w zadaniu potrzebna jest zamiana znaków na liczby, to przeprowadź ją według poniższej Tabeli Strażników:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	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

Linki pomocnicze:

- [Kod Morse'a](#)
- [Szyfr Skytale](#)
- [Szyfr Cezara](#)
- [Szyfr pigpen](#)
- [Szyfr płotkowy](#)
- [Szyfr Vigenère'a](#)
- [Szyfr Polibiusza](#)
- [Szyfr kolumnowy](#)
- [Szyfr Gaderypoluki](#)

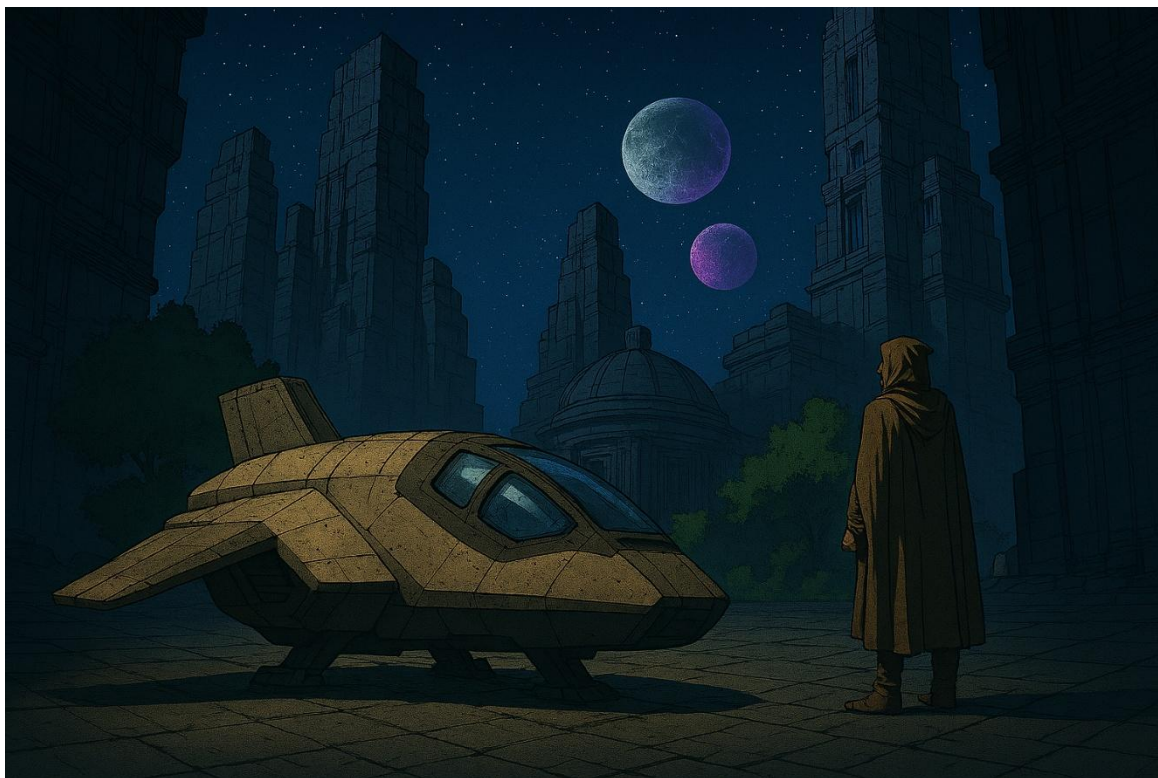
Jeśli masz problem z rozwiązaniem zagadki albo ze znalezieniem książki w bibliotece, nie poddawaj się! Bibliotekarze są sojusznikami Strażników Wiedzy. Możesz im zaufać i prosić o pomoc.

FILIE BIBLIOTEKI PG I ZAGADKI:

- **BIBLIOTEKA GŁÓWNA**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: ARCHITEKTURA I URBANISTYKA**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: CHEMIA, FIZYKA I MATEMATYKA**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: ELEKTRONIKA, TELEKOMUNIKACJA I INFORMATYKA**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: ELEKTROTECHNIKA I AUTOMATYKA**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: INŻYNIERIA MECHANICZNA**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: OCEANOTECHNIKA I OKRĘTOWNICTWO**
- **FILIA BIBLIOTEKI PG: ZARZĄDZANIE I EKONOMIA**
- **CZYTELNIA PRACOWNI HISTORII I ZBIORÓW MUZEALNYCH PG**

BIBLIOTEKA GŁÓWNA

Planeta Centralis, stolica PoliGalaktyki



Sygnal kronosfery prowadzi Cię do serca PoliGalaktyki, na Centralis. Lądujesz na rozległym dziedzińcu otoczonym przez starożytne kamienne wieże w zapomnianej części planety, tuż przed monumentalnym obserwatorium dawnych Strażników Wiedzy. Nad horyzontem wciąż majaczy sylwetka obcego statku Cieni – zbyt daleko, by uderzyć, ale dość blisko, by przypominać, że nie jesteś tu sam.

Wokół wznoszą się strzeliste konstrukcje, pnące się ku niebu niczym kolosy zastygłe w czasie. To miejsce ma w sobie ciszę, która nie daje spokoju; taką, jakby stare kamienie pamiętały o dawnych wojnach, a wiatr niósł echa tych, którzy kiedyś bronili tej wiedzy przed mrokiem.

Gdy podchodzisz do centralnej, półkolistej komnaty, ciężkie kamienne drzwi rozchylają się z głuchym pomrukiem. Nad twoją głową aktywuje się ogromna, gładka kopuła, a jej wnętrze rozświetla się błękitnym blaskiem. Na sklepieniu pojawia się projekcja gwiazdnej mapy. Gwiazdy migoczą w uporządkowanych, kwadratowych

sekwencjach światła, tworząc rytm powtarzający się raz za razem – jeden, dwa, trzy... cztery. Cykl zdradza ukrytą strukturę, a Moc Wiedzy podpowiada ci, że nie jest to zwykły zapis, lecz klucz do kolejnego etapu podróży.

Na jednej z kamiennych ścian znajdujesz ukryte drzwi i zaszyfrowane hasło:

AMCLYHBDBUCI

Czujesz, że Cienie są tuż za tobą. Ich statek właśnie pojawił się na skraju horyzontu. Korzystając z Mocy Wiedzy, szybko analizujesz wzory szyfru Skytale. Ostatnie sześć znaków zamieniasz na liczby, by otworzyć masywne drzwi do ukrytej kronosfery.

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę i znajdź książkę

□□□□□□ □□□□□□

w katalogu bibliotecznym online.

- Odszukaj książkę na półce w Holu w Bibliotece Głównej.
- Odpowiedz na pytanie korzystając z podpowiedzi Mistrza Wiedzy:

Na stronie 99 wskazówkę znajdziesz... o kronosferze w mgławicy odległej.

Powiedz Bibliomistrzyni, jaka od Ziemi jej odległość jest.

- Podaj odpowiedź bibliotekarce w Wypożyczalni w Bibliotece Głównej (Gmach Główny, poziom 1).

Archeo, lodowy księżyc planety Centralis



Twój statek opada z głośnym jękiem na skutu lodem płaskowyż Archeo. Ledwie osiada na powierzchni, lodowy huragan rozdziera ciszę przeraźliwym, metalicznym wyciem. Powietrze jest ostre – opuszczenie pojazdu będzie próbą godną Strażników, ale Moc Wiedzy wzywa cię naprzód. W oddali, przez zawieję, majaczy sylwetka dawnej wieży badawczej Zakonu, której górne segmenty rozcinają szalejące wiatry niczym samotny bastion wzniesiony przeciw chaosowi. Budowla trzeszczy pod naporem żywiołu, opierając się mu z uporem, by strzec pradawnej wiedzy przed wiecznym mrozem.

Cienie siedzą Ci na karku – na czarnym niebie właśnie pojawiły się sylwetki ich myśliwców, tnąc chmury smugami jonowych silników. Nie czas na zwłokę! W centralnym rdzeniu wieży znajdujesz pionowe panele, które wyrzucają z siebie podmuchy powietrza – krótkie i długie uderzenia, rytmiczne, uporządkowane jak oddech dawno zmarłego mistrza. Zapisujesz ciąg liczb:

25, 5, 9, 6, 9, 1, 3, 21, 24, 23, 23, 21, 22, 25

Korzystając z Mocy Wiedzy, zamieniasz je na litery i próbujesz szyfru Cezara. Przesunięcie o 1 daje AGKHKCEWZYYWXA – nie widać w tym sensu. Przesuwasz dalej, aż wzór się klaruje. Ostatnie sześć znaków wciąż wygląda jak chaos, więc przekształcasz je w liczby według Tabeli Strażników, otwierając drogę do kolejnej kronosfery.

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę i znajdź książkę

w katalogu bibliotecznym online.

- Odszukaj książkę na półce w Filii Biblioteki PG: Architektura i Urbanistyka.
- Odpowiedz na pytanie Mistrza Wiedzy:

Na stronie 112 wzory wiatru ukryte są - czy wiesz, ile jest ich?

Liczba ta do kolejnej kronosfery prowadzi.

Bibliomistrzyni ją podaj, Młody Adepcie.

- Podaj odpowiedź bibliotekarce w Filii Biblioteki PG: Architektura i Urbanistyka (Gmach Główny, poziom 4).

Molecula, pustynna planeta



Twój statek powoli zanurza się w żółto-pomarańczową burzę piaskową Moleculi. Silniki wyją walcząc z pyłem, aż w końcu osiadasz wśród masywnych wydm. Przed sobą widzisz skalny masyw – pozostałości starożytnej świątyni Strażników, niemal całkowicie pochłoniętej przez pustynię. Piasek osiada we wnękach murów niczym drobny, metaliczny pył, szepcząc historie dawnych pielgrzymek.

Wiatr przynosi odległy szum. Tym razem to nie Cienie, lecz patrol pustynnych nomadów. Prędko wchodzisz do środka, przeciskając się między kamiennymi blokami, powietrze aż gęstnieje tu od kurzu. Na wewnętrznych ścianach dostrzegasz wyryte symbole, ułożone w jednej linii:



Moc Wiedzy kieruje Twoim umysłem ku szyfrowi płotkowemu – dość popularnemu po tej stronie PoliGalaktyki. Brakuje wskazówki o liczbie poziomów, lecz dziewięć symboli podpowiada trójkę jako wysokość płotka. Układając je w siatkę, odczytujesz klucz: pierwszy znak pozostaje literą, resztę zamieniasz na liczby, zgodnie z Tabelą Strażników. Wprowadzasz sekwencję do ukrytego czytnika w ścianie – i nagle z głuchym trzaskiem otwierają się drzwi do komnaty kronosfery.

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę i znajdź książkę

.

w katalogu bibliotecznym online.

- Odszukaj książkę na półce w Filii Biblioteki PG: Chemia, Fizyka i Matematyka.
- Odpowiedz na pytanie korzystając ze wskazówki Mistrza Wiedzy:

Na stronie 188, punkt „b” odnajdź.

Spójrz na wydmy – jaki kształt mają, rozpoznaj.

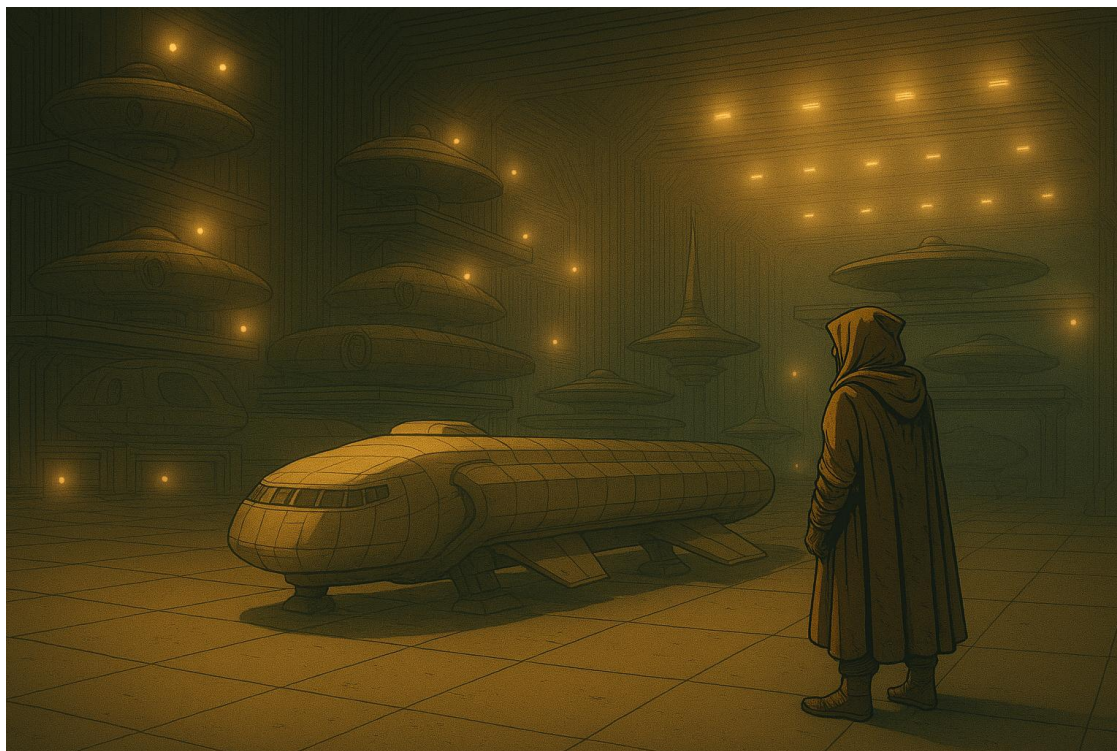
Do kolejnej kronosfery odpowiedź ta prowadzi.

Bibliomistrzyni ją przekaż.

- Podaj odpowiedź bibliotekarce w Filii Biblioteki PG: Chemia, Fizyka i Matematyka (Centrum Nanotechnologii A, poziom 0).

FILIA BIBLIOTEKI PG:
ELEKTRONIKA, TELEKOMUNIKACJA I INFORMATYKA

Astronavis, planeta-stocznia



Po wyjściu ze statku stajesz na rozległych platformach stoczni orbitalnej Astronavisu, gdzie huczy życie galaktyki: statki montowane i naprawiane w blasku jarzeniówek, iskry spawarek i odległe okrzyki techników. W jednej z bocznych hal, wśród labiryntu zdemontowanych modułów i rdzewiejących wraków, spoczywa ogromny, nieaktywny manipulator – relikw dawnych czasów Strażników Wiedzy, służący niegdyś do precyzyjnego manewrowania satelitami treningowymi.

Aktywujesz urządzenie Mocą Wiedzy. Panel kontrolny rozbłyska słabym impulsem, domagając się kodu aktywacyjnego.



Na ekranie pojawia się ciąg znaków:

SURGFSRE

Proste szyfry podstawieniowe zawodzą – mimo prób panel uparcie odmawia. Po chwili skupienia Moc Wiedzy podpowiada Ci użycie szyfru Vigenère'a. Pierwsze skojarzenie prowadzi Cię do słowa-klucza związanego z tym miejscem – „stocznia”. Deszyfrujesz ciąg, a wynik zamieniasz na komendę według wzoru na panelu: jedna litera i siedem cyfr. Korzystając z Tabeli Strażników, przekształcasz znaki, z wyjątkiem pierwszego, w liczby. Po szybkiej weryfikacji panel potwierdza sekwencję z cichym sykiem. Manipulator ożywa z metalicznym zgrzytem, odsłaniając wąską stalową szczelinę w ścianie – ukryte przejście w głąb konstrukcji, prosto do kronosfery Astronavisu.

Wychodząc dostrzegasz za stertą wraków lokalnego technika w poplamionym kombinezonie. Właśnie aktywuje komunikator, szepcząc do hologramu Cienia: „Jeden z Młodych Adeptów tu jest...”. Czas się stąd zmywać, nim Cienie dołączą do zabawy! Odnalezienie kolejnych kronosfer jest Twoim priorytetem!

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę i znajdź książkę

.

w katalogu bibliotecznym online.

- Odszukaj książkę na półce w Filii Biblioteki PG: Elektronika, Telekomunikacja i Informatyka.
- Odszukaj informację – odpowiedź znajdziesz we wskazówce Mistrza Wiedzy:

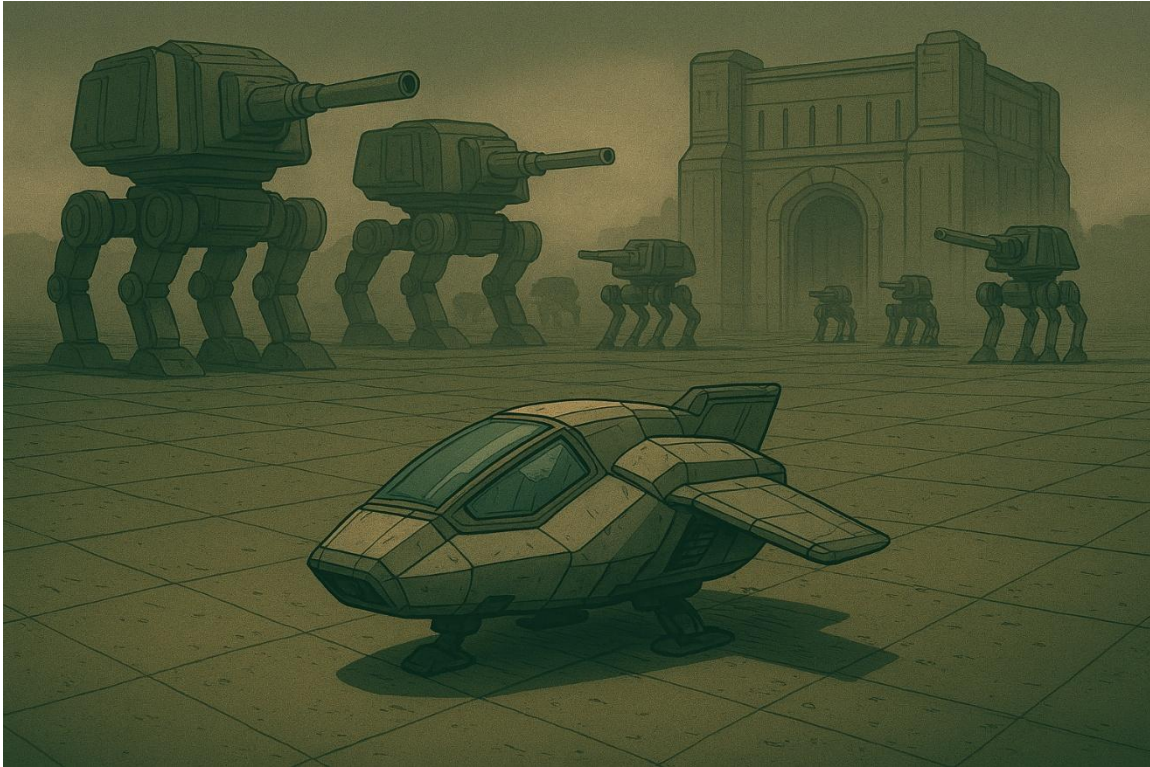
Na stronie 162 wiedza ukryta jest.

Twierdzenie nazwij, które stateczność modeli bada.

Nieautonomicznych systemów sekret odsłania ono.

- Podaj odpowiedź bibliotekarzowi w Filii Biblioteki PG: Elektronika, Telekomunikacja i Informatyka (Budynek B Wydziału Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki, poziom 0).

Voltaris, planeta droidów



Na powierzchnię Voltaris lądujesz w rytmie równomiernego, metalicznego stukotu kroków, który odbija się echem od szarych płyt platformy. Powietrze przesycone jest ozonem spalonych obwodów i wonią rdzy pokrywającej dawne maszyny. Przed Tobą wznosi się dawna placówka Strażników Wiedzy – forteca treningowa prototypowych droidów koczujących, gdzie dawni mistrzowie zgłębiali tajniki symbiozy maszyn i umysłów. Ściany pokryte są bliznami po testach, a w oddali słychać cichy szum generatorów, które przetrwały wieki nieposkromionego rozwoju technologii.

Moc Wiedzy prowadzi Cię do centrum placówki, gdzie aktywujesz pokrytego kurzem robota diagnostycznego. Jego oczy rozbłyskują czerwienią, wyświetlając komunikat w surowych współrzędnych.



Kolejny impuls Mocy Wiedzy podsuwa Ci podpowiedź: to nie współrzędne, a szyfr Polibiusza, przypominający rozkazy z dawnych bitew. Musisz odczytać wiadomość, a wszystkie znaki poza pierwszym zamienić na liczby, zgodnie z Tabelą Strażników.

Musisz działać szybko, bo nie jesteś sam: na peryferiach placówki dostrzegasz dryfujące sondy – nie Strażników, lecz zwiadowcze drony zbieraczy złomu, sprzymierzeńców Duetu Cieni! Ich sieć już skanuje teren, a Ty musisz odczytać wiadomość szybciej niż zamkną pułapkę. Deszyfrujesz sekwencję, otwierając drogę do serca placówki, co zrekompensuje Ci tę ryzykowną wyprawę przez PoliGalaktykę.

Stukot kroków narasta – prototypowe droidy budzą się z uśpienia, wyczuwając intruza. Czas działać szybko i precyzyjnie!

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę i znajdź książkę

.

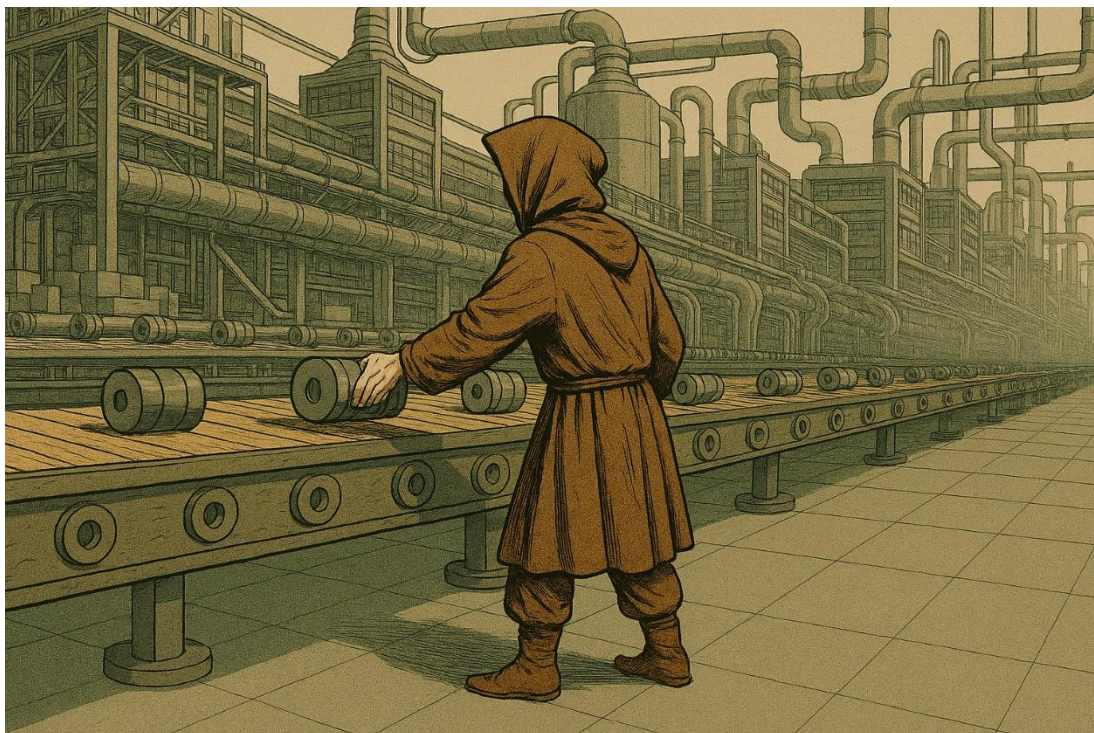
w katalogu bibliotecznym online.

- Odszukaj książkę na półce w Filii Biblioteki PG: Elektrotechnika i Automatyka.
- Odszukaj informację – podpowiedź znajdziesz we wskazówce Mistrza Wiedzy:
*Na stronie 15 maszynę odnajdziesz.
Sześcionożna ona jest, potężna niczym droid bojowy.
Nazwę jej podaj.*

- Podaj odpowiedź bibliotekarce w Filii Biblioteki PG: Elektrotechnika i Automatyka (Budynek Wydziału Elektrotechniki i Automatyki przy ulicy Sobieskiego 7, poziom 1).

FILIA BIBLIOTEKI PG: INŻYNIERIA MECHANICZNA

Śrubix, planeta przemysłowa



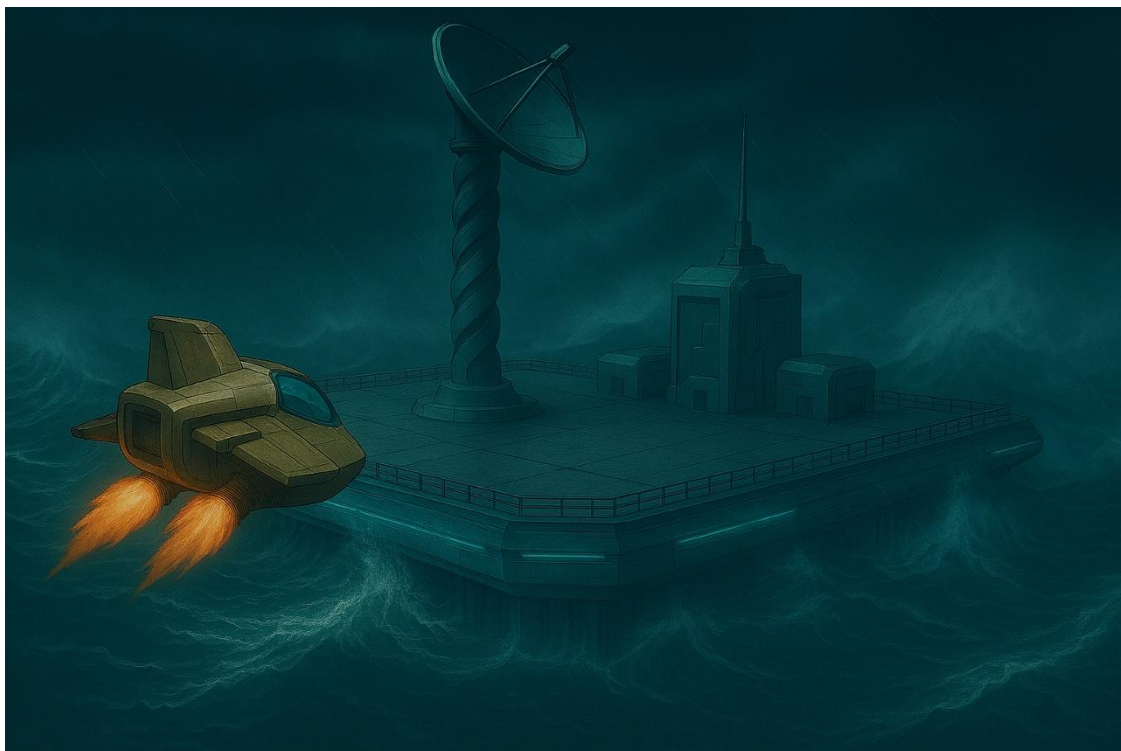
Na Śrubiksie Twój statek osiada ciężko przy ogromnej hali produkcyjnej, gdzie taśmy transportowe suną bez wytchnienia, w pełni zautomatyzowane. Słychać jedynie bezlitosny rytm maszynerii. Taśmy transportowe w halach zakręcają wielokrotnie, wijąc się jak wąż, zawracając co cztery metry.

Powietrze gęste jest od oparów smaru i gorąca, a pośród tego chaosu kryje się zardzewiała strefa testów silników turbodrzutowych – dawna komora Strażników Wiedzy, gdzie dawni mistrzowie przesuwali granice rozwoju technologii.

Moc Wiedzy prowadzi Cię do tablicy kontrolnej, zamkniętej grubą zasuwą z pancерnej stali. Dostęp chroni kod: pomieszane symbole techniczne, żarzące się niczym ostrzeżenie czerwonym blaskiem:

**MROIKODEIUWNIORW
NTELTBZOIASIURUT**

Aqualon, planeta morska



Statek podchodzi do lądowania na pływającej platformie badawczej pośród oceanu Aqualonu. Fale uderzają o krawędzie z hukiem, a wiatr niesie słony zapach. Na środku platformy wznosi się wysoki, spiralny maszt – starożytny radar Strażników Wiedzy, odporny na burze dzięki zastosowaniu technologii Zakonu.

Gdy zbliżasz się do jego rdzenia, kolumny zaczynają emitować zaszyfrowane komunikaty. Treść zmienia się wraz z kierunkiem fal, pulsując w ich rytmie.

Moc Wiedzy podpowiada Ci, by użyć kodu Morse'a. Odczytujesz impulsy – krótkie i długie – odsłaniając ukrytą wiadomość:

.----.. - -.- -.- ..- -.-

Maszt reaguje cichym buczeniem, gdy odkrywasz jego tajemnicę, odczytując kolejne znaki, a następnie zamieniając je na ciąg liczb według Tabeli Strażników.

W oddali, poprzez fale, dostrzegasz smugę – okręt zwiadowczy Cieni. Czas chwycić kronosferę i odlecieć, nim sztorm i wrogowie przejmą Ciebie oraz relikw Strażników!

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

i znajdź książkę w katalogu bibliotecznym online, wyszukując według otrzymanego numeru EISBN.

- Książka jest dostępna w formie elektronicznej. Otwórz ją i odszukaj odpowiedź na pytanie Mistrza Wiedzy:

W tabelach na stronach 22-23 odpowiedź ukryta jest.

Podczas huraganu jak wysoka fala wznosi się?

Moc oceanu wyczuł i odpowiedź.

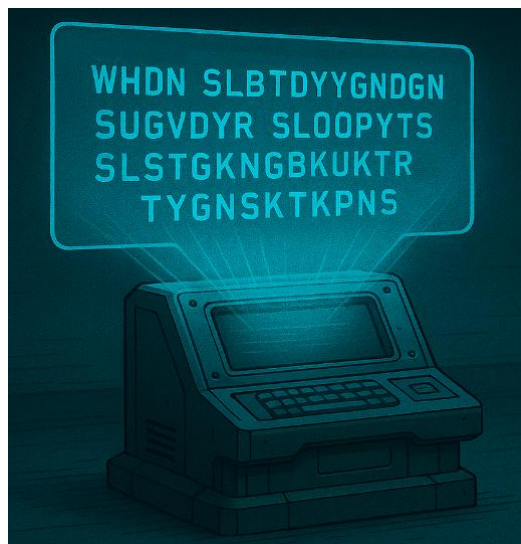
- Podaj odpowiedź bibliotekarzowi w Filii Biblioteki PG: Oceanotechnika i Okrętownictwo (Budynek Wydziału Inżynierii Mechanicznej i Okrętownictwa, dawny WOiO, poziom 3).

Mineralia, planeta górnicza



Statek ląduje na Mineralii w sercu opuszczonego kompleksu górniczego. Pył rzadkich metali unosi się w powietrzu niczym mgła. Widoczne są maszty szypów górniczych, słychać echo pracujących wiertnic. Przed wejściem do szybu wylania się zdezaktywowana konsola terenowa, pokryta rdzą i śladami kodowania.

Terminal budzi się z buczeniem, wyświetlając szafirowe komunikaty o miejscach wydobycia cennego pierwiastka i tajemnicze ciągi symboli.



Do otwarcia mechanicznego wjazdu, oznaczonego tymi samymi symbolami, potrzeba szyfru Gaderypoluki, klasycznego szyfru Strażników, stosowanego często przez Młodych Adeptów.

Moc Wiedzy pomaga ci odczytać porządek sylab, dzięki czemu wjazd odsuwa się ze zgrzytem, odsłaniając tunel do serca góry. W oddali słychać warkot górniczych droidów. Czas szybko dotrzeć do kronosfery.

Zadania:

- Rozwiąż zagadkę i znajdź artykuł **w katalogu bibliotecznym online**, wyszukując po tytule.
- Artykuł jest dostępny w formie elektronicznej. Odszukaj w nim informację – odpowiedź znajdziesz we wskazówce Mistrza Wiedzy:

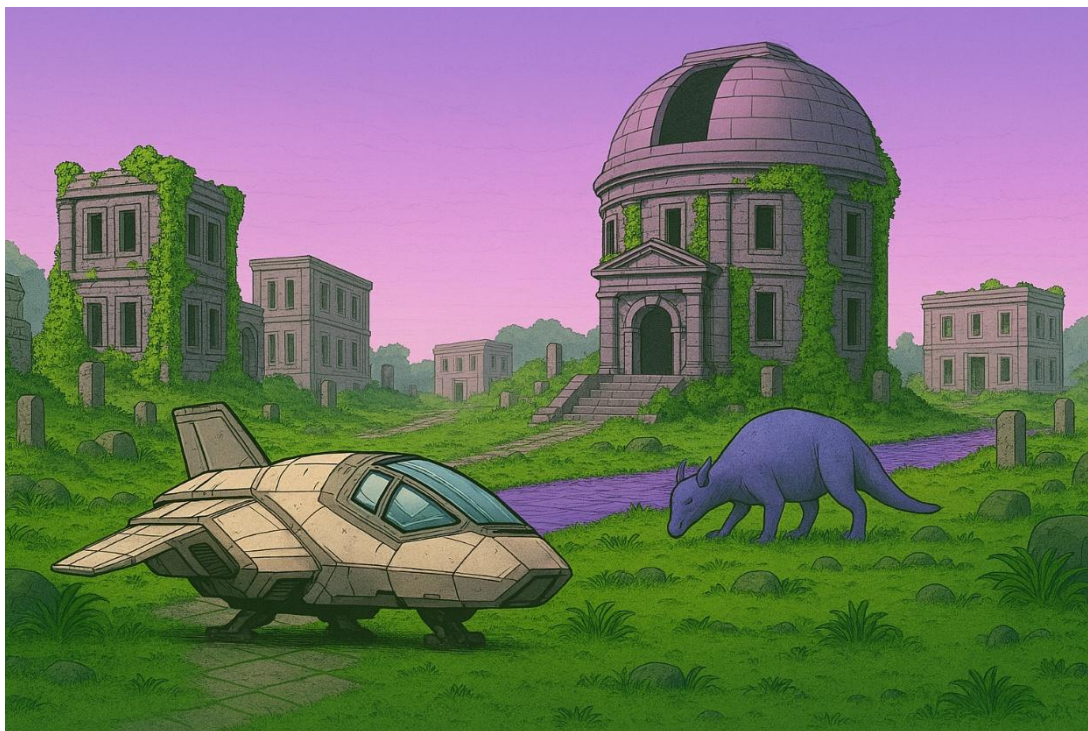
W tabeli pierwszej bogactwa znajdziesz.

Cztery główne zasoby naturalne nazwij.

Z głębi planety wydobywane są one.

- Podaj odpowiedź bibliotekarce w Filii Biblioteki PG: Zarządzanie i Ekonomia (Budynek Wydziału Zarządzania i Ekonomii, poziom 4).

Anticus, księżyc planety Centralis



Na powierzchnię Anticusa, księżyc o atramentowej atmosferze, schodzisz ostrożnie w cieniu dawnego obserwatorium Zakonu. Wokół wyrastają z mgły ruiny dawnej chwały – poszarpane kolumny i zamrożone platformy, naznaczone śladami Strażników sprzed wieków. Ale wśród nich dostrzeżasz coś świeżego: odciski ciężkich butów i ślady skanujących sond – znaki, że jeden z Cieni tu był. Jednak nie wyczuwasz już obecności nikogo poza zwierzętami.

Zapewne przeszukiwał to miejsce drapiąc mury z frustracji, lecz nie znalazł wejścia. Odszedł, zostawiając za sobą słaby zapach jonowych silników.

W sercu obserwatorium wciąż obraca się ogromna sfera armilarna, jej metalowe pierścienie suną powoli z cichym, mechanicznym pomrukiem, odsłaniając ciągi tajemniczych symboli – kwadratów i trójkątów, wykutych w tradycji dawnych mistrzów. Moc Wiedzy budzi się w tobie, wskazując drogę: to szyfr pigpen, język zapomnianych gwiazd. Patrzysz uważnie, zapisujesz sekwencję generowaną przez obracające się pierścienie:

Koncepcja, scenariusz i wykonanie gry terenowej "PoliGalaktyka: Przebudzenie Wiedzy":

Tomasz Gzella (Instytut Matematyki Stosowanej, Wydział FTiMS PG)

Dorota Hodyl, Bronisława Gromadzka, Michał Bładziak (Biblioteka PG)

Politechnika Gdańska, Gdańsk 2026