

Znajdź szczęście na Kazimierzu

Dziś, Drogi Questowiczu, przyjdzie Ci wędrować po wyjątkowej części naszego Krakowa. To Krakowski Kazimierz. Na nim właśnie jesteś. Na nim zaczniesz i skończysz swe zmagania z questem. Ufam, że mieć tu będziesz wrażeń co niemiara i powody do dumy, jeśli się postarasz. Masz obok Plac Wolnica. Wejdz na jego środek. Skąd ta nazwa niezwykła, króciutko wywiode. Tu w osiemnastym wieku wprowadzono prawo wolnego handlu mięsem i za jego sprawą sprzedawać mogła mięso nie tylko w swych jatkach. Rynek, którego częścią stał się Plac Wolnica, powstał w wieku czternastym. Rozmiarem zachwycał. Niewiele ustępował Rynkowi w Krakowie. Znajdź zdobny gmach kremowy, bardzo ważny, bowiem to kazimierski Ratusz, zabytek nie lada. Przyciąga wzrok na ścianie postaci plejada. Nie zawsze był tak piękny. Najpierw był drewniany. W piętnastym wieku z cegieł postawiono ściany. Resztki gotyckich murów, to nie tajemnica, przetrwały na parterze, a także w piwnicach. Dwukrotnie Ratusz płonął. Z każdą odbudową z gotyku zmieniał formę na renesansową. Krenelażowych attyk i wież hełmem krytych nie ma wiele w Krakowie, choć w cuda obfity. Gdy Kazimierz włączono do miasta Krakowa, nastąpiła dla Ratusza rzeczywistość nowa. Bez określonej funkcji, idący w ruinę, Ratusz został przejęty przez żydowską gminę. Tak w wieku dziewiętnastym (gdzieś w drugiej połowie) zaludnili go tłumnie żydowscy uczniowie. Dzisiaj jest tu muzeum. Etnografii fani będą tutejszym zbiorem ukontentowani. Gdzieś na tymże Muzeum odszukaj na ścianie tablicę i przeczytaj treść wyrytą na niej. Jaki fakt upamiętnia, dowiesz się niebawem.

Kiedy ją wyrzeźbiono, także jest ciekawe.

Pora ruszać, lecz przedtem rozejrzyj się wkoło.

Znajdź fontannę, co wodą zongluje wesoło. Kiedy ją postawiono? Połam trochę głowę. W poprzedniej dacie przestaw dwie cyfry końcowe.

Na fontannie jest rzeźba, trzy grajków postaci. Zlustruj dobrze tych grajków, a czasu nie stracisz. Ten, którego instrument jest z największym głazem, wskaże drogę. Podążaj za jego nakazem.

Jeśliś wybrał właściwy kierunek swej drogi, do bramy Domu Modlitw przywiodły Cię nogi. Znajdź nazwę tej Świątyni oraz jej wezwanie.

A teraz trochę zmusne, lecz łatwe zadanie. Spójrz w górę. Niemożliwe, byś nie dostrzegł wieży. Jest sposób, abyś odgadł, ile metrów mierzy. Przed Tobą rachowanie, ale łatwe zgoła. Stań przodem do głównego wejścia do Kościoła. Nad głowami ukryte rozliczne zwierzęta policz, po czym ich ilość wpisz lub zapamiętaj.

Drewniane okiennice zlicz na wieży żwawo. Ani jednej nie omiń. Obejdź wieżę. Brawo!

Odejmij ilość zwierząt od liczby okiennic.

----- = -----

W szkole za to piąteczka wpadłaby Ci w dziennik. Jeszcze jedno. Do wyjścia znajdź najbliższe schody. Policz wszystkie ich stopnie, bowiem są powody. Pomnóż teraz działania poprzedniego wynik właśnie przez ilość stopni. Kiedy to uczynisz, otrzymasz ilość metrów wysokości wieży.

----- x ----- = -----

Wykonałeś to sprawnie. Szacun się należy.

Czas teraz na legendę z tym miejscem związaną. Zanim tu tenże Kościół przed wiekami stanął, były tutaj bagniska, przechodniów niewielu. Ktoś, kto tutaj zapewne błąkał się bez celu, ujrzał cudowną światłość, a światłość ta biła od hostii, co w monstrancji pośród bagien tkwiła. A wszystko to za sprawą złodziejskiej roboty. Z Kościoła Wszystkich Świętych, myśląc, że jest złoty, skradli kielich rabusie, a kiedy pojęli, że to metal, bezmyślnie na bagna cisnęli. Na pamiątkę tych zdarzeń król Kazimierz ponoć nakazał, by w tym miejscu kościół postawiono. Pierwszy kościół był z drewna. Kościół murowany zawdzięczamy Czipserom, budowniczym znanym. To oni u zarania wieku piętnastego ukończyli budowę. Dodano do tego szczyt fasady dopiero sto lat później prawie, dzwonnice jeszcze później ... Czyta się ciekawie, lecz czas w drogę. Świątynię obejść się postaraj, wędrując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jasny budynek jeżeli zobaczysz i napis pasujący,

to będzie to znaczyć, żeś nie zbłądził. Pod łukiem czerwonym jak serce przejdź przez bramę, mijając drzew dorodnych tercet, i oto na ulicy znajdziesz się niebawem.

Teraz musisz rozważyć zasadniczą sprawę, gdzie skręcić. Tam, gdzie czarne latarnie, podpowiem. A dalej wprost przed siebie. Warto iść tam, bowiem tam ciekawe Muzeum. Jakie, sam dociekaj.

Muzeum -----

Wiele tam eksponatów efektownych czeka. Idź przed siebie, aż mural przykuje Twe oko. Wciąż krocź prosto, wzrok kieruj na prawo, wysoko. Czy wśród dat -----⁴ B dostrzegasz? Przy nim bacznie teraz skręć w ulicę, co imię w swej nazwie zawiera.

Ulica -----

Do białego budynku zmierzaj teraz śmiało. Stań przy nim. Nieopodal znajdziesz okazałą budowlę starą z cegły, nieotynkowaną. Budowla to ciekawa. Warto przy niej stanąć. Ma wygląd nader zacny, rzec by można dumny. Zlicz pod zielonym daszkiem największe kolumny.. Co to jest za budynek? Poznaj tajemnicę. Znajdź doń wejście i srebrne obejrzyj tablice. Przystudiuj je, a trud Twój będzie nagrodzony. Znajdziesz napis istotny tutaj umieszczony.
-----¹² -----, napis Ci obwieści. Muzeum, sam sprawdź jakie, również się tu mieści.

Muzeum -----

Przez plac do niego podejdz. Przystań gdzieś przy mapie, a ja nieco historii przeleję na papier. Synagoga to relikw cenny niesłychanie, jedna z najstarszych w Polsce, w bardzo dobrym stanie. Wzniesli ją czescy Żydzi, którzy tu mieszkali, odkąd ich pogrom w Pradze z ojczyzny wydalił. Co do daty budowy, był to wiek piętnasty. Na początku nie mogły bywać tu niewiasty. Potem to się zmieniło. Specjalnie dla kobiet dodano pomieszczenia, powiększając obiekt. Modlono się tu tłumnie, brano tutaj śluby, a na nich być musieli i luba, i luby.

Stań tyłem do Świątyni. Masz przed sobą schody. Dojdz do nich. Chodzisz świetnie, dałeś już dowody. Czas ruszać w dalszą drogę. Znajdziesz się za chwilę w labiryncie uliczek kluczących zawile. Znajdź ulicę Lewkową. Wejdz w nią śmiałym krokiem. Widzisz miejsce, gdzie były, a nie ma dwóch okien? Jeśli tak, idziesz dobrze. Byś nie zbłądził teraz, bacz, by na skrzyżowaniu, co kształt „T” przybiera, przystanąć. Zostaw hotel z tyłu, gdzieś po prawej. Upewnij się, że widzisz kawałek ciekawej pierwotnej zabudowy do dziś ocalałej, czyli resztki budynku barwy brudnobiałej. Miń go i niech się ciągnie po Twej prawej stronie. Znajdź jego główną bramę, po czym podejdz do niej. Przeczytaj, jak brzmi nazwa tutejszej ulicy.

i co to za budynek, odczytaj z tablicy.