

Quest – czyli wyprawa odkrywców
i poszukiwaczy tajemnic

Krasnostawski świat legend



Dojazd: Quest rozpoczyna się przy fontannie na rynku zwanym Placem 3 Maja. Doprowadzi cię tutaj trasa Green Velo. Od dworca PKP dojdiesz w kilka minut ulicą Mostową. Od dworców busów ulicą Cichą i Poniatowskiego, albo ulicą Kościuszki. Na miejsce startu dojedziesz też samochodem, a zaparkować możesz na rynku, sąsiednich uliczkach i pobliskich parkingach niestrzeżonych.

Teren: Spacer, czy trasa przejazdu nie wykracza poza obszar 1 kilometra kwadratowego w centrum miasta. Czas gry od 1 do 1.30 godziny.

Zasady: Twoim zadaniem jest przebycie trasy, odgadnięcie zagadek i wpisanie odpowiedzi w zaznaczone miejsca. Literki oznaczone cyframi i wpisane do końcowego hasła dadzą ci wskazówkę, gdzie szukać skarbu – czyli odcisku pamiątkowego stempla.

Wykonanie: Zbigniew Atras na podstawie książki własnego autorstwa pt: „Bajdy Wierutne czyli 12 legend na XII wieków Szczekarzewa – Krasnegostawu”. Książkę można zamówić pod numerem telefonu: 510 036 119

Folder questu przystosowany do otwarcia na telefonie, tablecie, lub wydrukowania znajdziesz pod adresem: www.pielgrzymkrasnostawski.pl w zakładce: „Różne tematy” i „Questy – gry terenowe”.

Tam gdzie karpi para na rynku się moczy,
wyruszamy w trasę, przecieramy oczy.
Do mostu i dalej, a na rondzie w prawo,
przez przejście dla pieszych przechodzimy żwawo.
Przejazd kolejowy zostawiamy w tyle
i ulicą Wójta podążamy chwilę.
Tutaj zaś uważnie spojrzymy na boki,
dwa niebieskie daszki to są dawne --- --- --- --- ---

3

Następnie w Kickiego wykręcamy śmiało,
w lewo, w lewo i w prawo - zakrętów niemało.
Teraz powolutku, bo szukamy bramy,
wąską dróżką na zachód wzgórze zdobywamy.
Wzgórze Łędzian i Piastów to gród co się zowie
Szczekarzew - ktoś z boku może nam podpowie.
Wałami otoczony niegdyś, z jedną bramą,
strzegł pilnie przeprawy przez rzekę, tę samą,
co dzisiaj przepływa przez miasto wytrwale,
miasto, które rzeki nie kocha dziś wcale.
Skąd ta nazwa grodu? - pewnie ktoś zapyta,
legenda powiada: że to nie kobita,
ale pies, no może mieszaniec psa z wilkiem,
uratował gród stary, szczekając przez chwilę.
Wszczął alarm tak wielki, że lędziańscy woje,
zdążyli się zebrać i ruszyć do boju,
by odeprzeć wroga: Rusina z Tatarem,
legenda tak mówi – dajcie temu wiarę.
Wody rzeki zaś wówczas rozlane szeroko
sięgały do wzgórza, radowały oko,
w grodzie zaś mieszkała przepiękna dziewczyna,
legenda tak mówi – lice jak malina.
Ze słowiańska Janą była nazywana,
wierze oraz Bogu została oddana.
Kiedy Rusin gród zdobył i pojmać chciał mniszkę,
broniąc czci i wiary Bóg skończył ze wszystkim.
Spadając zaś z wałów w wody rzeki skrycie,
przeklinając wrogów – poświęciła życie.
U podnóża wzgórza Grodziskiem zwanego
błyszczą w słońcu wody stawu niedużego.
Tutaj przyznać muszę ze wstydem i żalem,
że miasto Krasnystaw nie dba o nie wcale.
A szkoda, bo przecież nad jego wodami
stał pierwotny kościół (łączony z czarami).
W nim mnisi cierpliwie, ciężko pracowali,
głoszeniu nowej wiary swe serce oddali.
W wodach stawu chrzcili pierwszych katolików,
jak legenda głosi, było ich bez liku.
Grodzianie i chłopi, kupcy, rzemieślnicy,
władyka Szwarc z żoną, jacyś „ludzie dzicy”,
za przykładem Leny i grodu całego,
przyjmowali wiarę w Boga Jedyne.

Zielonych wód stawu lód nigdy nie skuwa,
bo w nim źródła biją i Bóg pewnie czuwa,
w wodach mrocznych kościół – mówią – zatopiony,
podejść bliżej chciałbyś – teren zagrodzony.
Bo dzisiaj niestety to prywatne włości,
nie wpuszczają obcych, stawu jegomości.
Ale może z góry kościół w wodach zoczysz,
wszak w tutejsze sprawy sam Bóg niegdyś wkroczył.
Kiedy Jan i Paweł zajazdy czynili,
zamek zdobywali, o stołek się bili,
Starosty „Krasnego” żądali godności,
aż się posunęli do zbrodni w swej złości.
Jak legenda głosi dziewczyna – sierota
zginęła z rąk zbója, straszego despota,
wrzucona do wody tonęła wpatrzona,
w obraz swej patronki, no i wtedy ona,
uchwyciła rękę dziewczęcia młodego,
towarzysząc jej w drodze do życia wiecznego.
Z dziewczyną i Świętą kościół tonął cały,
aż go skryły wody stawu, chociaż mały.
Teraz, gdy poznałeś dzieje tego wzgórze,
wróc drogą tą samą do jego podnóża.
Na zakręcie --- --- --- --- ---, widzicie je przecie

5

zapytajcie go kto jest najpiękniejszy w świecie.
Przejdź znowu przez tory, wjedź w ulicę Grobla,
tutaj chwilkę odpocznij dla swojego dobra.
Wiata tu wygodnie pozwala posiedzieć,
bo Green Velo trasa tędy właśnie wiedzie.
Spójrz na szkoły teren – staw a w nim --- --- --- --- ---,

8

przez uczniów na przerwach wielce oblegana.
Ta ulica gościu, to pradawna grobla,
spiętrzała wody rzeki i dla miasta dobra,
stworzyła staw wielki w Kazimierza czasach.
Zachwyciła oczy Sońki wody masa.
Zawołała z ruska – o kakij Krasny Staw,
to dla miasta nowa nazwa oczywista.
Król Jagiełło potwierdził ją królewskim gestem
i w ten sposób został jego ojcem chrzestnym.
Jak legenda głosi: nim groblę stworzono,
w miejscu tym od wieków rzekę przechodzono.
Tak też uczyniła rzymska karawana,
lecz jednego z wozów nie uratowano.
Pień wielki niesiony nurtem bystrym rzeki,
uderzył w wóz mocno, porwał go na wieki.
Straconego dobra nie odnaleziono,
aż po latach wielu skrzynię wyłowiono.
W niej skarb wielki, srebrne i złote dukaty,
było ich tak wiele – przetrwały przez lata.
Aż całkiem niedawno skarb ten znów odkryto,
w muzeum go ujrzysz, gdy zapłacisz myto.

Po chwili oddechu dalej wyruszamy,
do zakrętu, gdzie rzekę tuż przed sobą mamy.
W tym to właśnie miejscu, w bardzo dawnych czasach,
most istniał na rzece – stara wielce trasa
aż do bramy wiodła – chełmską nazywanej,
jak legenda głosi - cudem uratowanej.
Gdy Tatarzy miasto otoczyli skrycie,
Murza Hadżi Kadir uratował życie
mieszkańców i cały gród miejski ocalił,
choć był Tatarem, Polaków nie zdradził.
Za ten czyn zapłacił życiem, choć był młody,
umierał na zamku znanym z swej urody.
Podążajmy dalej, wszak szlak jest bezpieczny,
a za mostem w prawo, w --- --- --- --- --- Nadrzeczny.

2

Tutaj asfaltowa, wąska drogi nitka,
poprowadzi nas dalej, tam gdzie brama brzydka.
Przed schodami zostawmy swoje jednoślady,
od bramy nieco w lewo przejdźmy bez żenady.
Teren jest dość dziki, nieco zaniedbany,
ale miejsce ważne przed sobą tu mamy.
--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- jak widzisz tutaj zbudowano,

10

w miejscu zamku królów, o nic nie zadbano,
tłumacząc to krótko – że zabrakło kasy,
ja wiem jednak swoje – takie były czasy.
Zamczysko fundował ten co jest dziś znany,
że zastał kraj z drewna - zostawił murowany.
Legenda zaś mówi, że królewskie serce
drgnęło w Szczekarzewie, przyspieszyło wielce,
na widok dziewczyny Lubawą nazwanej
i przez króla Piasta bardzo pokochanej.
A jeżeli pójdziesz bliżej ogrodzenia,
to znajdziesz się w miejscu, w którym od niechcenia,
malarz dworski Vogel stanął no i basta,
namalował widok zamku, oraz miasta.
Zauważysz także schron, albo --- --- --- --- --- ,

6

co za karcer służył, lat ile nie zliczę.
obok stacjonował wszak garnizon ruski
za czasów rozbiorów, gdy nie było Polski.
Jak głosi legenda tutaj uwięziono
kwiaciarkę Natalę, to zaś uczyniono,
bo stanęła w obronie świątyni zegara,
gdy zrabować go chciała Austriaków chmara.
Zapomniano o niej, bez jedzenia, picia,
a jednak przetrwała, nie straciła życia.
To jest cud prawdziwy pewnie zawołamy,
ale dosyć tego, dalej podążamy.
Wróć do głównej ulicy, spójrz na górkę prosto,
--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ujrzysz, a dawniej starostwo.

7 1

Teraz w prawo spokojnie podążaj bez słowa,
rynek widzisz, więc skręcaj w ulicę – Zamkowa.
Na jej końcu, gdzie szkoła, drogę nam zamyka
budynek dość długi, z planów zaś wynika,
że stoi on w miejscu zamku królewskiego,
trzy baszty broniły dostępu do niego.
Pierwsza z nich, ta z bramą to Maksymiliańska,
bo więziona tu była osoba jaśniepańska.
Arcyksiążę to przecież i następca tronu,
oraz Mistrz Wielki Krzyżackiego bądź co bądź zakonu.
Ale druga z baszt pierwszej nie ustępowała,
jak legenda wszak głosi, lokatora miała.
Zamieszkał w niej bowiem duch pięknej Maryny,
bratanicy starosty Mniszcha i dziewczyny
co zasiadła na tronie wszechpotężnych carów
a po śmierci zaś tutaj – lecz bez złych zamiarów.
Właśnie drugą basztę zwą Basztą Carycy,
to już chyba wszystko co się zamku tyczy.
Ale, ale zapomniałbym wszak pewnego faktu,
bywali tu królowie, jeden nie miał taktu.
Wybrał się do carycy, aby abdykować
i tym samym królestwo całkiem już zrujnować.
Jak powiada legenda: lud się nie wzbogacił,
ale król Staś tutaj swą koronę stracił.
Obok miejsca po zamku do dziś dnia wszak stoi
Augustiański klasztor i kościół, co boi
się pokazać styl swój, a to przecież gotyk,
jedyne w ziemi chełmskiej, czujesz jego dotyk?
Pod klasztorem lochy bez końca się wiją,
na pięciu poziomach pod miastem się kryją,
legenda zaś mówi, że w nich żyją duchy,
Joasi Mieszkówny, prześlicznej dziewczuchy,
która w czasie wojny zeszła do podziemi,
z gromadą dzieciaków, sierotami biednymi.
W jej ślad ruszył Tatar, zawzięty i srogi,
a widok dziewczyny był mu wielce drogi.
W mrocznych korytarzach prawdziwa makabra,
bo w piersi Joanny tkwi tatarska szabla.
Nie bójmy się jednak i ruszajmy dalej,
do rynku, w kafejce kawki sobie nalej,
rozejrzyj się wkoło: stare kamienice,
Krasnostawski --- --- --- --- ---, ratusz i ulice.

4

Ratuszową ścianę ozdabia herb miasta,
w nim dwa --- --- --- --- --- złote płyną no i basta.

9

a po środku placu murki tajemnicze,
pod nimi gotyckiego ratusza piwnice.
Zrób kroków kilka w kierunku ratusza,
a ujrzysz wieże kościoła, widok ten porusza.
Na wież szczytach święci jezuici stoją.
Wysoko? Co z tego, święci się nie boją.

Barokowy kościół, kolegium jezuitów,
seminarium, pałacyk, zabytków bez liku.
Legenda powiada – gdzie katedra stara
przebrała się dla cara cierpliwości miara.
Mikołaj Romanow złą usłyszał wróżbę,
przeklął powiat i z tego są nieszczęścia różne.
Na placu kościelnym figura Panny stoi,
kto historię lubi, czytać się nie boi,
może poznać kościoła tajemnicę nową
i policzyć gwiazdki nad Maryi głową.
Kiedy liczbę gwiazdek do hasła dodamy,
numer domu na rynku ze skarbem już znamy.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- ---
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Miejsce na skarb

Dziękuję i zapraszam do innych moich gier .