

ALEKSANDRA I DANIEL MIZIELIŃSCY

MIASTO TAŃCZĄCEGO KARPIA

KSIĄŻKA-GRA DLA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Dwie Siostry

1 Wybierz numerek

652

2

Przeczytaj historię

3 Rozwiąż zagadkę i naklej naklejkę

2 książki
.....
ponad 250
naklejek

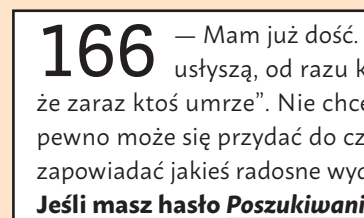
ELEMENTY GRY



JAK GRAĆ



1 Zaczynij od książki z ilustracjami. Znajdziesz na nich numery — to odsyłacze do tekstu. **Wybierz dowolny numer na dowolnej ilustracji.** Kolejność nie ma znaczenia.



2 Przeczytaj w „Podróżniku” paragraf o tym samym numerze. Dowiesz się, co mówi postać narysowana przy odsyłaczu. Spróbuj jej pomóc i znaleźć w mieście to, czego potrzebuje.



3 Naklejki naklejaj tylko wtedy, gdy trafisz w tekście na takie polecenie. Każda z nich idealnie pasuje do konkretnego miejsca na ilustracji.



Pamiętaj, żeby **nigdy** nie czytać paragrafów, do których nie skierował cię żaden odsyłacz.



Nie przejmuj się, jeśli nie możesz od razu wykonać zadania. Wiele z nich wymaga dłuższych poszukiwań i wizyt w różnych miejscach miasta. Jeśli utkniesz, zajmij się inną zagadką. Rozmawiaj z różnymi postaciami, uważnie oglądaj kolejne strony, a z czasem trafisz na brakujące elementy do wcześniej przeczytanych historii.



Jeśli na początku czujesz się niepewnie, **zaczynij od zielonych odsyłaczy.** Powiązane z nimi historie w całości rozgrywają się na jednej rozkładówce.



Zdobyte hasła zaznaczaj na liście haseł, a przedmioty w plecaku, zakreślając odpowiednie kratki.

TO WYSTARCZY, BY GRAĆ! W RAZIE WĄTPLIWOŚCI MOŻESZ PRZECZYTAĆ DODATKOWE WSKAZÓWKI:

PODRÓŻNIK

Gdy w paragrafie trafisz na polecenie z warunkiem, na przykład: „**Jeśli masz hasło Fen, przeczytaj 117. Jeśli nie, czytaj dalej**”, sprawdź na liście haseł, czy masz zaznaczone podane hasło (tu: **Fen**), lub w plecaku, czy masz zaznaczony podany przedmiot. Jeśli tak, od razu przejdź do wskazanego paragrafu (tu: 117). Jeśli nie, dokończ czytać paragraf, przy którym jesteś.

Gdy w poleceniu znajdziesz więcej warunków, na przykład: „**Jeśli masz w plecaku ODPORNĄ WINOROŚL, przeczytaj 337. Jeśli masz hasło Sposób na zarazę, przeczytaj 343. W przeciwnym razie czytaj dalej**”, przejdź do paragrafu wskazanego w pierwszym warunku, który spełniasz, nawet jeśli spełniasz także kolejne (tu: jeśli masz **ODPORNĄ WINOROŚL** i **Sposób na zarazę**, przechodzisz do 337).

LISTA HASEŁ

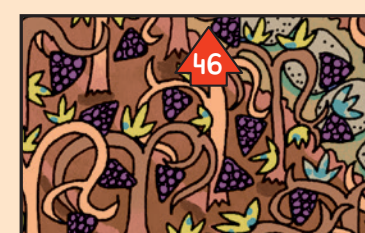
502 Przy każdym hasle jest wykropkowane miejsce. Możesz wpisać tam numer paragrafu, z którego pochodzi

hasło. Dzięki temu na późniejszym etapie gry łatwiej przypomnisz sobie, z którą historią jest ono związane.

PLAN MIASTA



Plan miasta jest podzielony na prostokąty. Każdy prostokąt to jedna rozkładówka w książce, a umieszczone na nim numery to numery stron.



Przy krawędziach każdej strony z ilustracją znajdziesz strzałki z numerami. Jeśli chcesz przejść do sąsiedniej części miasta, przejdź na stronę o numerze ze strzałki.

MIASTO TAŃCZĄCEGO KARPIA

KSIĄŻKA-GRA DLA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Wydawnictwo Dwie Siostry
Warszawa 2024

© Copyright by Aleksandra and Daniel Mizieliński, 2024
© Copyright for this edition by Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa 2024
ISBN 978-83-8150-638-0
wydanie I
redakcja i korekta: Maciej Byliniak
testowanie: Zofia Frankowska, Filip Jędrzejewski, Joanna Rzepecka
druk: OZGraf — Olsztyńskie Zakłady Graficzne S.A.
Złożono krojami Macho, Mr Anteater, Mr Dodo, Mrs Exsul.

wydawnictwodwieiostry.pl
Wydawnictwo Dwie Siostry sp. z o.o.
al. 3 Maja 2 m. 183
00-391 Warszawa

Biblioteki, szkoły, przedszkola, księgarnie i inne instytucje zainteresowane ofertą specjalną zachęcamy do kontaktu z działem handlowym (marketing@wydawnictwodwieiostry.pl, +48 577 888 278).



2

42

43

3

446

749

18

808

714

950

491

492

404

568

51

1

571

268

459

602

12

13

4



4

44

45

5

395

430

574

468

658

579

101

103

77

109

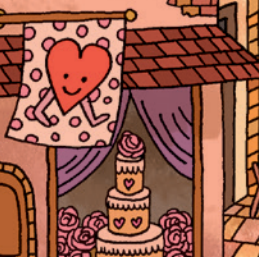
274

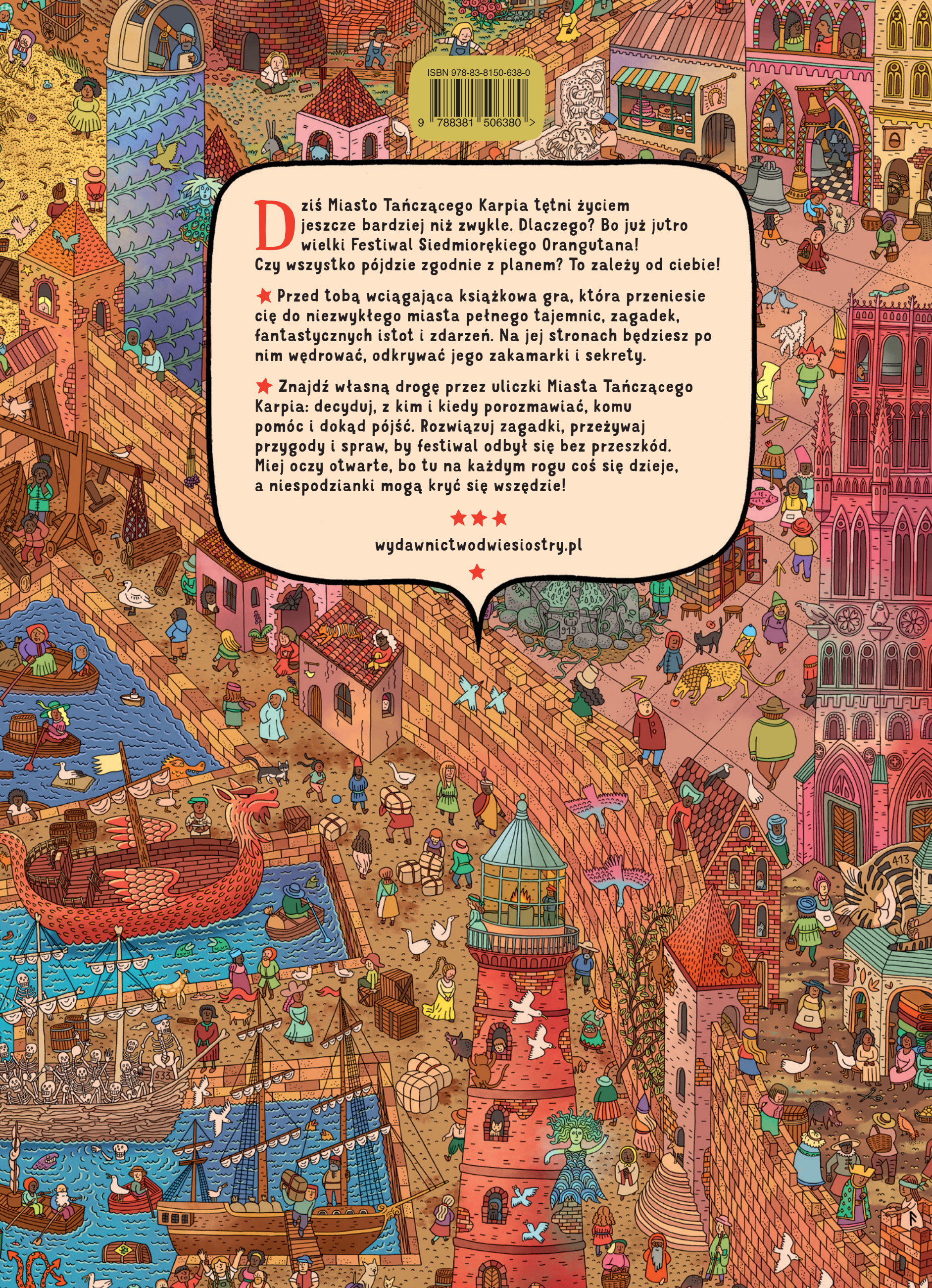
14

15

6

3





ISBN 978-83-8150-638-0



9 788381 506380 >

Dziś Miasto Tańczącego Karpia tętni życiem jeszcze bardziej niż zwykle. Dlaczego? Bo już jutro wielki Festiwal Siedmiorekiego Orangutana! Czy wszystko pójdzie zgodnie z planem? To zależy od ciebie!

★ Przed tobą wciągająca książkowa gra, która przeniesie cię do niezwykłego miasta pełnego tajemnic, zagadek, fantastycznych istot i zdarzeń. Na jej stronach będziesz po nim wędrować, odkrywać jego zakamarki i sekrety.

★ Znajdź własną drogę przez uliczki Miasta Tańczącego Karpia: decyduj, z kim i kiedy porozmawiać, komu pomóc i dokąd pójść. Rozwiąż zagadki, przeżywaj przygody i spraw, by festiwal odbył się bez przeszkód. Miej oczy otwarte, bo tu na każdym rogu coś się dzieje, a niespodzianki mogą kryć się wszędzie!



wydawnictwodwiesiostry.pl





ALEKSANDRA I DANIEL MIZIELIŃSCY

PODRÓŻNIK

MIASTO TAŃCZĄCEGO KARPIA

Dwie Siostry



UWAGA!

Zanim otworzysz
tę książkę, przeczytaj
instrukcję w książce
z ilustracjami.

ALEKSANDRA I DANIEL MIZIELIŃSCY

PODRÓŻNIK

MIASTO
TAŃCZĄCEGO
KARPIA



Wydawnictwo Dwie Siostry
Warszawa 2024

Nie bój się ~~nie~~
pisać na marginesach.
Notatki mogą okazać
się przydatne.

UWAGA! Nie czytaj tej książki po kolei.

Zanim zaczniesz, przeczytaj instrukcję w książce z ilustracjami.

Gra zaczyna się od wyszukania numeru na ilustracji.

Dopiero gdy to zrobisz, sięgnij po „Podróżnik”

i przeczytaj w nim paragraf o tym samym numerze.

1 **Jeśli masz zaznaczone wszystkie sześć kratek przy haśle Gościnnność Karpia, przeczytaj 620.**

— Witaj. W imieniu Rady Miasta Tańczącego Karpia dziękuję ci za przybycie. Jak wiesz, w tym roku naszemu miastu przypadł zaszczyt zorganizowania Festiwalu Siedmiorękiego Orangutana. Uroczystości już jutro, a nam potrzebna jest twoja pomoc. Na festiwal przybywają delegacje pozostałych sześciu miast Paktu Orangutana: Miasta Pływającego Borsuka, Miasta Srebrnego Łabędzia, Miasta Medytującej Pszczoły, Miasta Białego Zająca, Miasta Wędrującej Kaczki oraz Miasta Pancernego Jeża. Mamy obowiązek zadbać o ich bezpieczeństwo i wygodę. Odnajdź je i zapewnij im wszystko, o co poproszą. Gdy ci się to uda, wróć do mnie. Możesz zacząć od wysłanników Białego Zająca. Zobacz, zatrzymali się przed pałacem.

Dostajesz hasło Gościnnność Karpia.

2 Stop. Nie czytaj dalej. Do tego paragrafu nie prowadzi żaden odsyłacz. Czytaj tylko paragrafy, do których skierują cię odsyłacze na ilustracji lub w tekście.

3 **Jeśli masz hasło Duchologia i hasło Uwolnione siostry, przeczytaj 9.**
Jeśli masz hasło Duchologia i hasło Przepowiednia, przeczytaj 5.

W przeciwnym razie czytaj dalej.

— Mam na imię Tira. Studiuję podania o duchach z okolicy Miasta Tańczącego Karpia. Jedno z moich ciekawszych odkryć to historia pięciu sióstr. W kronikach miejskich znalazłam wzmianki o zjawach kobiet, które pojawiają się na pięciu wieżach. Według świadków są łagodne i piękne, ubrane w bogato zdobione suknie. Mnie udało się spotkać tylko jedną, na wieży budynku, w którym jesteśmy. Trafiłam też na wzmianki o przepowiedni pięciu sióstr, ale nigdzie nie znalazłam jej treści. Wiem tylko, że została spisana na kamiennej tablicy, gdzieś w lesie, gdzie dawniej chowano zmarłych. Bardzo bym chciała odnaleźć widma wszystkich sióstr. Może gdybym znała treść przepowiedni, mogłabym pomóc im oderwać się od naszego świata. Pomożesz mi znaleźć tablicę z przepowiednią?

Dostajesz hasło Duchologia.

Jeśli masz hasło Uwolnione siostry, przeczytaj 9. Jeśli masz hasło

Przepowiednia, przeczytaj 5.

5 — Te słowa były na tablicy w lesie? Hmm... To mi wygląda na przepowiednię pięciu sióstr. Chyba trzeba znaleźć pięć zjaw i zgadnąć, jak się nazywają. Strofy przepowiedni mogą w tym pomóc, kryje się w nich wiele wskazówek.

6 **Jeśli masz hasło Przepowiednia, przeczytaj 10. Jeśli nie, słyszysz słowa zjawy:**

— Odnajdź słowa przepowiedni, by uwolnić mnie i moje siostry.

7 **Jeśli masz hasło Zatrzymać przemyt, przeczytaj 838. Jeśli nie, czytaj dalej.**

— Ty też kupujesz? Jeśli straż miejska nie przechwyciła transportu, towar przyjedzie tu jeszcze dziś.

9 — Niesamowite! Udało ci się uwolnić wszystkie pięć sióstr? Od dawna próbuję odtworzyć ich losy i sama bardzo chciałam im pomóc. Dzięki tobie ta smutna historia szczęśliwie się zakończyła.

10 — Powiedz, jak mam na imię?

Matylda — przeczytaj 22.

Luiza — przeczytaj 33.

Ludmiła — przeczytaj 45.

Zdzisława — przeczytaj 57.

Sławka — przeczytaj 16.

11 — Zgadza się! Czerwony straci 11 figur: 7 czarodziejów i 4 rycerzy. Może w następnym turnieju i ty spróbujesz swych sił.

12 **Jeśli masz hasło Przepowiednia, przeczytaj 15. Jeśli nie, słyszysz słowa zjawy:**

— Pomóż nam. Odszukaj słowa wierszem zapisane.

13 **Jeśli masz hasło Przepowiednia, przeczytaj 23. Jeśli nie, słyszysz słowa zjawy:**

— Odnajdź słowa przepowiedni.

14 **Jeśli masz hasło Przepowiednia, przeczytaj 31. Jeśli nie, słyszysz słowa zjawy:**

— Uratuj nas.

15 — Powiedz, jak mam na imię?

Matylda — przeczytaj 25.

Luiza — przeczytaj 34.

Ludmiła — przeczytaj 43.

Zdzisława — przeczytaj 55.

Sławka — przeczytaj 61.

16 — Tak!

Zaklej zjawę naklejką numer 147.

Zaznacz piątą kratkę po hasle Przepowiednia. Jeśli masz zaznaczone wszystkie pięć kratek, wróć do tablicy z przepowiednią na stronie 27 i przeczytaj 803.

17 — Faktycznie! Żółty straci 4 smoki, 10 czarodziejów i 3 rycerzy. Patrz, czerwony już atakuje. Żółtemu zostają tylko trzy smoki i 7 rycerzy. Wszyscy jego czarodzieje zostali pokonani.

Teraz będzie tura żółtego. Ile czerwonych figur może pokonać siłami, które mu zostały? Zastanów się, kogo powinny zaatakować smoki, a kogo rycerze, żeby w sumie pokonać jak najwięcej figur. Pamiętaj, że w jednym ataku każdy typ figur zadaje obrażenia tylko jednemu typowi figur.

Jeśli wiesz, ile najwięcej figur może stracić czerwony, przeczytaj paragraf o takim samym numerze.

18 **Jeśli masz hasło Przepowiednia, przeczytaj 19. Jeśli nie, słyszysz słowa zjawy:**

— Odnajdź słowa przepowiedni wykute w kamieniu.

19 — Powiedz, jak mam na imię?

Matylda — przeczytaj 29.

Luiza — przeczytaj 38.

Ludmiła — przeczytaj 41.

Zdzisława — przeczytaj 51.

Sławka — przeczytaj 69.

20 — Uff, nie jest tak źle. Teraz muszę tylko przekazać złą wiadomość pozostałym. Dziękuję za pomoc.

Zaklej urzędnika naklejką numer 15.

Zaklej koniec kolejki naklejką numer 14 tak, żeby w kolejce zostało dokładnie 20 osób.

21 Jeśli masz hasło Uwolnione siostry, przeczytaj 27. Jeśli nie, przeczytaj, co mówi zjawa:

— Zawsze sam. To przez nie. To ich wina.

22 — Ona, podobnie jak ja, kochała naturę.

23 — Powiedz, jak mam na imię?
Matylda — przeczytaj 30.

Luiza — przeczytaj 39.

Ludmiła — przeczytaj 42.

Zdzisława — przeczytaj 73.

Sławka — przeczytaj 79.

24 Jeśli masz hasło Opieka Ducha Gór, przeczytaj 32. Jeśli masz hasło Bezpieczna droga, przeczytaj 37. Jeśli nie, czytaj dalej.

— Musisz mi pomóc. Miałam wizję. Zagniałałam właśnie ciasto na festiwalowe karpетки, gdy nagle zobaczyłam Mroczkę, jak spada w przepaść w górach. Mroczka to moja najlepsza przyjaciółka. To ona opracowała przepis na pumpernikle. Dziś rano poszła odwiedzić swoją mamę, która mieszka w górskiej wiosce na północny wschód od miasta. Prosiłam ją, żeby szła drogą, ale ona zawsze chodzi na skróty. Musisz ją znaleźć i zawrócić. O tej porze pewnie już jest na górskim szlaku.

Dostajesz hasło Śmiertelna wizja.

25 — To nie ja! Ona wolała patrzeć w książki niż w gwiazdy.

26 „Razem dwadzieścia sześć” — szepczesz, dotykając ostatniej kropki na postumencie ostatniej figury. Ale co to? Rzeźba zaczyna wibrować, wydając niski, ledwo słyszalny dźwięk, a przed tobą ukazuje się jakaś zjawa. To żaba z posągu. Chyba cię nie widzi, gdy mówi:

— O, potężny Tańczący Karpiu. Twoja mądrość uratowała nasze plemię przed zagładą. Przysięgamy bronić twego miasta aż po koniec dni. Będziemy czekać w uśpieniu na twoje wezwanie.

Dostajesz hasło Wizja.

27 — Nie. Nie zgadzam się! To wszystko ich wina! To przez nie tu jestem. Jak one śmiały! I teraz są wolne? A ja? A gdzie jest moja przepowiednia? Przeklęteeeeeee.

28 — Nowa dostawa awokado jest w drodze do miasta. Jeśli chcesz kupić, spotykamy się przy wieży astronomicznej. O ile straż miejska nie przechwyci transportu...

Zadaj pytania przemytnikom awokado (możesz zadać więcej niż jedno): Dlaczego handel awokado jest nielegalny? Przeczytaj 802.

Czy nie boicie się, że transport zostanie przechwycony? Przeczytaj 813.

Skąd pochodzą wasze dostawy? Przeczytaj 818.

29 — Lepiej zamilcz.

30 — Matylda jest gdzie indziej. Zostaw mnie w spokoju.

31 — Powiedz, jak mam na imię?
Matylda — przeczytaj 56.

Luiza — przeczytaj 60.

Ludmiła — przeczytaj 74.

Zdzisława — przeczytaj 80.

Sławka — przeczytaj 83.

32 — Nareszcie mogę odetchnąć. Dziękuję. To dla mnie ogromna ulga. Przyjmij, proszę, mój największy pumpernikiel jako drobny symbol wdzięczności.

Zaznacz w plecaku BOCHEN PUMPERNIKLA.

33 — To nie ja. Ja wolę góry niż morze.

34 — Nie znasz odpowiedzi. Luiza kochała patrzeć na morze.

35 — Co? Gworka znowu się boi, że zginę w górach? Ech... Kocham ją, ale potrafi być męcząca. Ale dobrze. Nie chcę, żeby się martwiła. Zejdę na szlak. Powiedz jej, że grzecznie idę drogą.

Dostajesz hasło Bezpieczna droga.

Zaklej Mroczkę naklejką numer 177.

Naklej naklejkę numer 169 na drodze.

36 — O, kurczę! Myślałam, że Duch Gór to tylko taka bajeczka. Dziękuję. Teraz to już nic mi się nigdy nie stanie. Mam nadzieję, że Gworka będzie mogła piec pumpernikle w spokoju.

Dostajesz hasło Opieka Ducha Gór.

37 — Dziękuję, ale obawiam się, że to nie wystarczy. Miałam kolejną wizję. Tym razem Mroczkę potrącił wóz na górskiej drodze. Jedyne, co mnie uspokoi, to opieka Ducha Gór. Słyszałam, że w górach jest ukryty jego medalion, który otacza tego, kto go nosi, całkowitą ochroną. Medalionu strzeże ponoć pięciu kamiennych strażników. Proszę, znajdź go i daj Mroczce. To jedyna szansa, by ją uratować.

38 — To imię innej z nas.

39 — Tak!
Zaklej zjawę naklejką numer 234.

Zaznacz drugą kratkę po hasle Przepowiednia. Jeśli masz zaznaczone wszystkie pięć kratek, wróć do tablicy z przepowiednią na stronie 27 i przeczytaj 803.

40 — Z tym medalionem mogłabym spokojnie chodzić przez najniebezpieczniejsze przełęcze, i to przy najwyższym zagrożeniu lawinowym. Ale na razie zostanę na drodze. Na przygody jeszcze przyjdzie czas.

41 — Nie, ale blisko, bo ją najbardziej kochałam.

42 — Moja wieża strzeże morza, nie gwiazd.

43 — Tak!
Zaklej zjawę naklejką numer 184.

Zaznacz trzecią kratkę po hasle Przepowiednia. Jeśli masz zaznaczone wszystkie pięć kratek, wróć do tablicy z przepowiednią na stronie 27 i przeczytaj 803.

44 **Jeśli masz hasło Śmiertelna wizja, przeczytaj 35. Jeśli nie, czytaj dalej.**

— Hop-siup i zaraz będę u mamy. Drogą wlektabym się dwa razy dłużej.

45 — Źle. Choć i tu gwiazdy dobrze widać.

46 **Jeśli masz hasło Opieka Ducha Gór, przeczytaj 40. Jeśli masz w plecaku MEDALION DUCHA GÓR, przeczytaj 36. W przeciwnym razie czytaj dalej.**

— Na drodze nic mi się nie może stać. Mam nadzieję, że Gworka jest spokojna.

47 — Co z tą Fifi... Mam nadzieję, że nic jej się nie stało. Byłyśmy ciekawe, dokąd prowadzi ten tunel, ale żadna z nas nie chciała do niego wejść. Nagle Fifi, psina Marysi, wskoczyła do środka i już długo nie wraca.

— Fifi jest nieduża. Ma białą sierść i rude łaty, a na szyi zawiązałam jej różową tasiemkę. Uwielbia obgryzać kości. Czy możesz jej poszukać?

Jeśli wiesz, gdzie jest Fifi, przeczytaj 81.

48 Wyrte na chodnikach strzałki prowadzą do pomnika. Na jego ścianie zauważasz dziwne wypustki, na których namalowane są cyfry. To przyciski! Po wciśnięciu odpowiedniej kombinacji otwiera się ukryte wejście.

Czy wchodzisz do środka? Jeśli tak, przeczytaj 272.

49 **Jeśli masz hasło Przebaczenie nauczyciela i GRZYBOWĄ WRÓŻKĘ w plecaku, przeczytaj 58. Jeśli masz hasło Przebaczenie nauczyciela, przeczytaj 62. W przeciwnym razie czytaj dalej.**

— Czy... czy mnie słyszysz? Nareszcie. Może jest szansa. Pozwól, że zacznę od początku. Nazywam się Pęcław. Byłem kupcem... nie... byłem oszustem. Oszukałem wiele osób. Ostatnią był stary szewc z placu Słonecznego. Ostatnią — bo jego syn w odwecie rzucił na mnie kłatwę. Od tamtej pory błąkam się po bezdrożach, szukając odkupienia. Tylko niektórzy mnie widzą, ale gdy zacznę mówić, i tak uciekają. Proszę, znajdź syna szewca i poproś go, by odwołał kłatwę.

Dostajesz hasło Duch kupca.

50 — Niestety nie przyjmuję na razie nowych zleceń. Mam za dużo pracy z trzewikami na festiwal.

Jeśli masz hasło Duch kupca, przeczytaj 68.

51 — Tak!
Zaklej zjawę naklejką numer 1.

Zaznacz czwartą kratkę po hasle Przepowiednia. Jeśli masz zaznaczone wszystkie pięć kratek, wróć do tablicy z przepowiednią na stronie 27 i przeczytaj 803.

„Podróżnik” jest częścią gry „Miasto Tańczącego Karpia” przeznaczoną do użytku razem z jej pozostałymi elementami: książką z ilustracjami oraz zestawem naklejek.

© Copyright by Aleksandra and Daniel Mizielińscy, 2024

© Copyright for this edition by Wydawnictwo Dwie Siostry,
Warszawa 2024

ISBN 978-83-8150-638-0

wydanie I

redakcja i korekta: Maciej Byliniak

testowanie: Zofia Frankowska, Filip Jędrzejewski, Joanna Rzepecka

druk: OZGraf – Olsztyńskie Zakłady Graficzne S.A.

Złożono krojami Macho, Almanach, Mr Anteatery, Mr Orange.

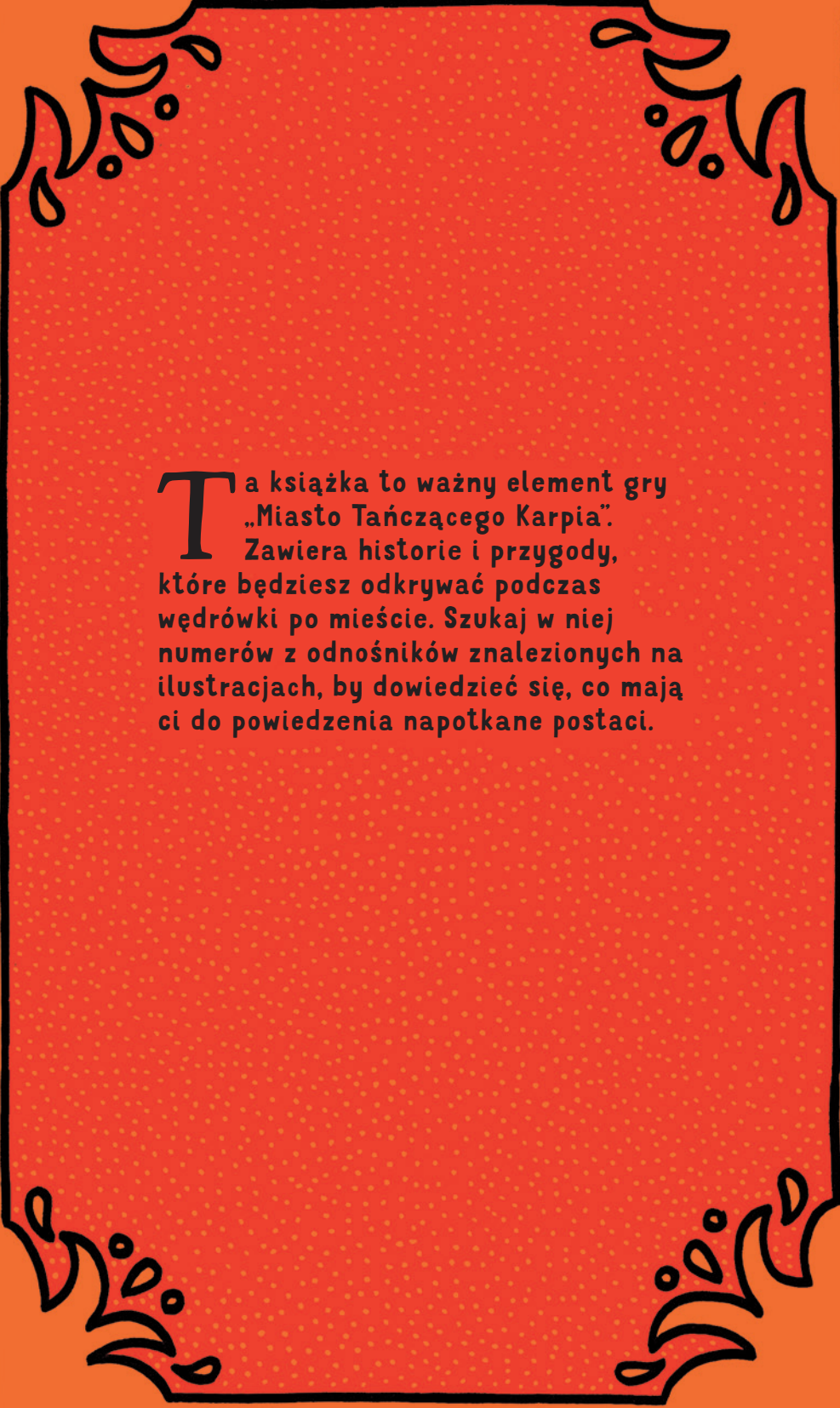
wydawnictwodwiesiostry.pl

Wydawnictwo Dwie Siostry sp. z o.o.

al. 3 Maja 2 m. 183

00-391 Warszawa

Biblioteki, szkoły, przedszkola, księgarnie i inne instytucje zainteresowane ofertą specjalną zachęcamy do kontaktu z działem handlowym (marketing@wydawnictwodwiesiostry.pl, +48 577 888 278).



Ta książka to ważny element gry „Miasto Tańczącego Karpia”. Zawiera historie i przygody, które będziesz odkrywać podczas wędrówki po mieście. Szukaj w niej numerów z odnośników znalezionych na ilustracjach, by dowiedzieć się, co mają ci do powiedzenia napotkane postaci.