

# ALLEYPIAST KOMPROMITACJA

## 19 MAJA 2007

### PIASTÓW

- I. Przedszkole, Żbikowska, Piastów [ze STARTU]
- II. Zespół Szkół Chemiczny, Bohaterów Wolności, Piastów [ze STARTU]
- III. Kościół, Al. Krakowska (rura spustowa od strony północnej) [ze STARTU]

#### 1. Kiosk [z pkt. 5]

Na mapie Piastowa zaznaczone są kioski wolnostojące (dawne kioski Ruchu). W jednym z nich otrzymasz to, czego najbardziej teraz potrzebujesz. Wystarczy, że w odpowiednim kiosku podasz hasło: „**Rolkę toaletowego na miejscu**”. Po reakcji sprzedającego poznasz, czy dobrze trafiłeś. Uważaj – sprzedający zareaguje tylko na prawidłowe hasło :) **Punkt czynny tylko do godziny 13:00.**

#### 2. Sanitarny [z pkt. 1]

Niestety, nie ma litości: aby zrobić użytek z rolki musisz odwiedzić sklep sanitarny w Pruszkowie na ulicy Komorowskiej. Podaj hasło: „**Z odplywem poznańskim, proszę**”. **Punkt czynny tylko do godziny 13:00.**

#### 3. Targ, Piastów, biała przyczepa z wędlinami, ul. P. Skargi [z pkt. 8]

hasło: „**Alleypiast Kompromitacja**”

#### 4. Targ, Pruszków, ul. Pańska [z pkt. 8]

Odnajdź sprzedawcę warzyw (od strony ulicy Poznańskiej). Na hasło: „**Zaparcie**” otrzymasz od niego odpowiednie warzywo.

#### 5. Warzywniak, Pruszków, skrzyż. Kościuszki i Sienkiewicza (obok Żabki) [z pkt. 4]

Hasło: „**Ale. Kwas.**”

#### 6. TESCO [z pkt. 8]

Należy odnaleźć naszą klientkę. Ujawni się, gdy staniesz za nią i zagwiżdżesz w sposób wyrażający zachwyty :D

ZADANIE: zaśpiewać we wskazanym miejscu kompromitującą piosenkę

BONUS: za kompromitujący makijaż

#### 7. USUNIĘTY

#### 8. Biały bez [z pkt. I, II, III]

Na **Łukasiewskiego 27** (Piastów) mieszka Jola (/Heniek). Wywołaj ją (/jego), ukrytą na balkonie za krzakiem białego bzu, hasłem: „**Wyjdź kochanie i podaj następne zadanie!**”.

UWAGA! Jola ma niedosłuch, więc nie szcędź płuc, jeśli czas jest Ci cenny.

#### 9. PKP, Piastów – peron, kierunek Warszawa. SKM 11:41, 12:06, 12:36, 13:06 [ze STARTU]

Odszukaj dziewczynę czekającą na pociąg w kierunku Warszawy. Znak rozpoznawczy: [BRAK]. Rozpoznaną osobę należy przywitać serdecznym pocałunkiem w rękę, a na pewno przemówi ;)

#### 10. ROBERT – skrzyżowanie Harcerskiej i Orzeszkowej

Pierwszy gracz rzuca kamykiem na kwadrat nr 1. Następnie przeskakuje nad kwadratem nr 1, aby wylądować lewą nogą na kwadracie nr 2, a prawą na kwadracie nr 3. Następnie skacze na jednej nodze na kwadrat nr 4 itd. aż do kwadratów 11 i 12, po czym jednym skokiem obraca się o 180 stopni i skacze z powrotem. Kiedy dotrze do kwadratu 2 i 3 musi podnieść kamyk z kwadratu 1 przeskakuje nad nim. Jeśli wykona wszystko prawidłowo, rzuca kamykiem na kwadrat 2 i skacze na kwadraty 1,3,4 i dalej jak poprzednio. W drodze powrotnej podnosi kamyk, balansując na jednej nodze na kwadracie 3.

Gracz traci kolejkę / zaczyna grę od początku, gdy:

- nie trafi kamykiem w odpowiedni kwadrat,
- postawi stopę w nieodpowiednim kwadracie lub wykroczy poza linię pola,
- skoczy na kwadrat, na którym leży kamyk,
- straci równowagę i stanie na dwóch nogach,
- nie uda się mu jednym skokiem obrócić dokoła, aby zacząć drogę powrotną.