



Witamy Cię wędrowcze i do Będlewa zapraszamy!
Rodowi Łodziów nazwę zawdzięczamy
i choć przez wieki wieś sprzedawano,
to nazwy Będlewa nigdy nie zmieniano.

Lat sto z okładem Potoccy tu rządili,
oni też ten piękny pałac postavili.
Ostatni właściciele na wyprawę zapraszają,
historię rodziny przed Tobą odkrywają.

Przed Tobą żelazna brama wrota swe otwiera,
w podróż z dreszczykiem dziś Ciebie zabiera.
Nim jednak przekroczysz historyczne progi,
ilość pełnych „strzał” w bramie, zapisz mój drogi.

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

1

Ruszał prawą stroną, wzduż muru ceglanego,
w oddali fontannę i pałac ujrzyś kolego.
Latarnie jak azymut wyznaczają Ci drogę,
przy piątej zagadka, rozwiązać ją pomogę.
Przenieś zgrabnie w kratki angielskie litery
i zaraz do parku razem pomkniemy.

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

3

Tuż za pałacem w lewo maszeruj,
na taras po schodach nogi swe skieruj.
Za murkiem oporowym park w pełnej krasie,
ile stożkowych iglaków widzisz, stojąc na tarasie?

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

9

Dziś widok nieco inny na park się rozpościera,
niż kiedy hrabia zatrudnił z Bydgoszczy Rotera.

Zaprojektował on park krajobrazowy z mostkami,
stawem i wyspą oraz kwiatowymi parterami.
Stwarzało to aurę do wypoczynku, rekreacji i spacerów
dla mieszkańców pałacu i gości, których było tu wielu.

Jak sam widzisz hrabia pasji miał wiele,
uwiłbiał przyrodę, hodował daniela.
Interesom się oddawał, bank ze współnikami założył,
do wielu polskich akcji chętnie się dołożył.

By Teatr Polski można było wybudować,
działkę na ten cel w Poznaniu zechciał ofiarować.
Choć majątny był i środki niemałe zgromadził,
z tragediami losu sobie nie poradził.

Dwaj bracia zginęli, synów też pochował,
dorosłej córki jedynie się dochował.
Ale i ona zginęła tragicznie w wieku kwiecie,
ojciec tego nie doczekał, już na tamtym był świecie.

Jak do tego doszło? Uważnie posłuchajcie!

Maciej Mielżyński – duch niespokojny,
jego żywiołem były potyczki i wojny.
Jednak posłuszny woli ojca swojego,
uczył się gospodarki u wuja Bolesława Potockiego.

Tutaj w Będlewie szlify gospodarza zbierał,
na piękną Felicję coraz częściej spozierał.
Zakochał się bez pamięci, o jej rękę prosił,
jednak odmowy bardzo źle znosił.

Chciał się zastrzelić, lecz to mu się nie udało,
w końcu jednak wesele wyprawione zostało.
Dakowy Mokre – tam było ich mieszkanie,
tam się odbyło ostatnie ich spotkanie.

Tu historię przerwiemy, za chwilę doń wrócimy,
a teraz w zieleń parku w alejkę się zanurzymy.

Zejdź po schodach, udaj się prosto w parkową aleję,
poznasz tam zawile właścicieli zamku dzieje.
Idź aż do miejsca, gdzie między wodami,
rośnie drzewo osobiwe,

aż z

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

 pniami.

6

Teraz uważaj! Wąska ścieżka staw w lewo okrąży,
nie wahaj się ni chwili i jak prowadzi podążaj.
Na rozdrożu znów w lewo, miń wyspę z lewego ramienia,
a po chwili leśna ścieżka w chodnik się zamienia.

W stronę pałacu wiesz, budowla zza drzew się wyłania,
zaraz tu dojdzie z drzewem do spotkania.
Rośnie po lewej, pięć konarów z jego pnia wyrasta,
stań w jego cieniu, historii posłuchaj i basta!

Historia rodziny mroczne skrywa dzieje,
od dramatu niejedno serce struchleje.
Zbrodnia to była niesłychana,
szerokim echem latami powtarzana.

Felicja z urody w Europie całej znana
za męża Macieja Mielżyńskiego miała,
szczęścia było jej mało, dalej szukała,
w romans z Alfredem – siostrzeńcem się wdała.

Tuż przed wigilią (1913) zakupy robiła,
w poznańskiej restauracji dobrze się bawiła.
Wieczorem kolację z winem wydała,
nim na spoczynek do komnat się udała.

Drugą godzinę zegar w nocy głośno bije,
hrabia jeszcze nie wie, że kogoś zabije.
Rozbudzony nagłym dźwiękiem biegnie do żony
hałasami gdzieś w pałacu nagle obudzony.

Chce jej bronić – ktoś się włamał – gorączkowo myśli,
tego co zobaczył – w horrorze by nie wyśnił!
A w buduarze u kolan ukochanej żony,
klęczał Alfred – winem odurzony.
Chciał pieniędzy na spłatę długów honorowych,
i pokrycie niemałych wydatków rozrywkowych.

Do hrabiego docierały słuchy o romansie żony,
gdy ich razem zobaczył był bardzo wzburzony.
Nim pomyślał – wystrzelił, zabił ich oboje,
potem wrócił spokojnie na swoje pokoje.

Rano wezwał policję, prokurator przyjechał,
kwiat dziennikarstwa europejskiego się zjechał.
Rozprawa sądowa wkrótce się odbyła,
jednak kara hrabiego cudem ominęła.

Strzelał w obronie honoru oficera – mówiono,
dzięki temu w sądzie go niewinniono.
Znajomi i przyjaciele tego nie zrozumieli,
i towarzysko hrabiego szerokim łukiem ominęli.

Pogrzeb się odbył po cichu, bez rozgłosu,
nie było przemówień, ozdób i patosu.
Ciało Alfreda wystawiono tu w Będlewie,
pochowano go w Łodzi, na skromnym pogrzebie.
Felicję najbliżsi w Dakowach pożegnali,
a potem w Woźnikach w klasztorze pochowali.

I tak żona niewierna życie straciła,
w jedwabnej sukni mogiła ją skryła.
Do dziś legenda krąży wśród ludności,
że duch jej ciągle czeka sprawiedliwości.

To nie koniec opowieści, jeszcze doń wrócimy,
a na razie na questową ścieżkę powrócimy.

Mając park za plecami, spójrz na pałacu bryłę
o stylu neogotyckim pomówimy teraz chwilę.
W tym bowiem stylu w XIX w. go przebudowano,
w charakterystyczne ozdoby okna „ubrano”.

Ile okien widzisz w ozdobnej, „koronkowej” ramie?
Tak kolejna zagadka rozwiązana zostanie.

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

10

Teraz idź w prawo! Tam dziedziniec budynkami otoczony,
nie zwlekając ni chwili podążaj w te strony.
Na jednym z nich wisi dzwon bijący na trwogę,
zagadkę za chwilę rozwiązać Ci pomogę.

Pod dzwonem wejście okazałe, przeszkłone,
rysunkiem pałacu zostało ozdobione.
Napis drukowany w kratki zaraz trafi
niech przepisze go uważnie, ten kto potrafi!

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

11

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

2

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

14

Nad wejściem do budynku po Twojej lewej stronie,
w owalu głowę

--	--	--	--	--

 zrobili zdolne dłonie.

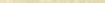
13

Ten budynek zobaczysz na zdjęciach w pałacu,
udaj się tam szybko, nie tracąc chwili czasu.

Kieruj się do pałacu, tam prosimy na pokoje,
wystrój bogaty zaraz ujrzą oczy Twoje.



Region
Wielkopolska
...to warto zobaczyć



Jeden z królów ma koronę, jak żelazny hełm bojowy,
za jego wzrokiem odkryjesz zaraz pokój nowy.
Wiszą tu obrazy, pokazujące czasy świetności,
jakich powozów pan używał, kiedy jeździł w gości.

Pięknie odnowiona sala – nazwana rococo,
złocenia na suficie przykują Twe oko.
Kolor intensywny w kolejnej komnacie
kryje tajemnicę – zaraz ją poznacie.

Tu ponura historia krąg zatoczyła,
tu rodzina trumnę z Alfredem ustawiła.
Dziś w niszach rzeźby – żywioły przedstawiają,
powietrze, wodę i ogień kobiety odgrywają.

Jednak ziemia uwagę wszystkich na siebie kieruje,
to

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

 kobieta, co wzrokiem
8 kierunek wskazuje.

Do pokoju karcianego trafiłeś bez problemu, broń ściany tu ozdobi. Jak myślisz? Czemu? To męski pokój, tu panowie w karty grali, może broń przy okazji też potrzebowali ;)

Idź dalej, ku końcowi zmierza Twa wędrówka,
z tabliczki na futrynie spisz środkowe słówka.

Tu hrabina buduar swój miała,
tu odpoczywała i książki czytała.

Wróć teraz z powrotem do sali z posągami
i wyjdiesz stamtąd po lewej stronie drzwiami.
Oczom Twym się ukaże pokoju ozdoba,
choć w kącie za drzwiami mocno się chowa.

To   zdobiony listkami,
5

Ty zajmij się teraz górnymi drzwiczkami.

Skarb to prawdziwy, szyfrem zamykany,
czy dostęp do tajemnicy będzie dziś Ci dany?
Gdy już otworzysz skrzynkę, pieczęć przystawisz,
schowaj jak była, by inny też mógł się bawić.

I tak rozwiązanie zagadki już mamy
A unosi się tutaj:

The image shows three number lines on a textured background. The top number line has four boxes, with the last box containing the letter 'H'. Below the boxes are the numbers 1, 2, 3, and 4. The middle number line has six empty boxes, with numbers 5, 6, 7, 8, 9, and 10 below them. The bottom number line has four empty boxes, with numbers 12, 13, 14, and 15 below them.

By dostać się do skarbu, cyfry potrzebujesz,
po kolei do szyfru dokładnie zapisujesz:
Pierwsza cyfra to latarnie – na początku Cię witały,
druga to okna ubrane w koronkowe ramy
ilość pni z jednego drzewa – na trzecie wskazuje,
i na koniec pierwsza cyfra z liczby herbów też tutaj pasuje.

--	--	--	--

Wyprawa opowiada o dawnych mieszkańcach pałacu i tragedii, jaka stała się ich udziałem.

Będlewo – wieś w pow. poznańskim, w gminie Stęszew,
ok. 30 km na południowy zachód od Poznania.
Punkt startowy: przy bramie wjazdowej na teren pałacu

W czasie wędrówki rozwiązuje się zadania i zagadki, które doprowadza do ostatniego punktu.

Czeka tam na uczestnika zabawy skrzynia skarbów z pamiątkową pieczęcią. Odcisk pieczęci w miejscu na skarb jest poświadczaniem ukończenia wyprawy. Na zakończenie można się też wpisać do książki pamiątkowej (Księgi Questowiczów).

Uwaga! Ponieważ fragment trasy questowej przebiega przez pomieszczenia pałacowe, przed wyruszeniem na trasę prosimy o kontakt z opiekunem trasy i informację czy pałac będzie dostępny dla questowiczów.

Czas przejścia: ok. 40 minut

Autor i opiekun wyprawy: Anna Przynoga,
tel. 61 813 51 87 (repcja)

Opieka merytoryczna i projekt serii: Wojewódzka
Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury
w Poznaniu

Więcej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl,
www.questy.com.pl,
www.questing.pl

Nowa zabawa z questami w powiecie poznańskim

Na tropie skarbu!

www.powiat.poznan.pl/na-tropie-skarbow

Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka
Odnaka Krajoznawcza PTTK „**Wielkopolskie Questy –
Odnaka Odkrywców Tajemnic**”.
Szczegóły na www.regionwielkopolska.pl

Partnerzy:



Będlewo 2020

Wielkopolskie Questy®

Pałac w Będlewie i historia z dreszczykiem

