

## Łup Szyca

**W minioną sobotę - na szlaku Via Regia Antiqua znów było głośno o ucieczce Szyca.** Idylliczny czas nie trwał zbyt długo - rok po ujęciu zbója, udało mu się czmychnąć z celi. Co więcej - miejscowy rzeźmieszek postanowił porzucić kawalerski stan, a jak wiadomo - zbójckie wesele kosztuje, co poskutkowało powrotem do złodziejskiego procederu. Na szczęście miejscowi obrońcy tutejszych wiosek migiem wyruszyli z Agencji Bezpiecznej Wioski w pościg, aby powstrzymać rabusia i odebrać mu najcenniejszy spośród zrabowanych dóbr - legendarny Łup Szyca.

Pomimo niesprzyjającej aury, zadania podjęto się ok. 30 śmiałków, którzy osiedłali swe rowerowe wierzchowce i ruszyli na spotkanie z szycową ekipą. Już na początku każda z drużyn musiała zadeklarować jakie łupy odzyska. Zdobywcy nagród otrzymali mapy, na których zaznaczono informację o tym, gdzie przebywają dawni kompani zbója, a także w którym miejscu odnajdą zagadki. Przypadek sprawił, że Narodowe Czytanie zazębiło się ze ślubną uroczystością Państwa Szyców - dlatego też ukryte na trasie tajemnicze zagadki dotyczyły znajomości „Wesela”- utworu Stanisława Wyspiańskiego. Chuligańska ekipa Szyca wykruszyła się nieco od poprzedniego roku. Część lokalnych bandziorów zdecydowała o przejściu na emeryturę, aby w pełni korzystać z uroków życia, pławiąc się swą złą sławą w ukryciu. M. Artyniuk, jako jedyny z kompanów dorobił się na znajomości z Szycem, wiodąc prawdziwie gangsterskie życie na bogato. W wiadrze ze zbożem podstępnie ukrył przed drużynami wartościowe monety. Łowcy nagród mieli zaledwie minutę, aby je wydobyć. Skromny, niedoceniony eks-zbójnik, któremu przypadło kucharzenie postanowił zamienić swoją kucharską profesję na sportową pasję. Ponieważ Mcłowicz już wcześniej nie należał do grona wybitnych specjalistów sztuki kulinarnej, a jego umiejętności ograniczały się jedynie do dań z ziemniaków - całkowicie poświęcił się sportom ziemniaczanym. Każdy zespół otrzymał od niego 10 ziemniaków, aby wykazać się swoimi kompetencjami. W odległości 3 metrów od linii rzutu ziemniaczany erudyta ustawił wiadro z wodą. Pierwszy zawodnik miał za zadanie wrzucić ziemniaka do wiadra. Bez względu na celność swojego rzutu, następnie biegł do niego i trzymał w ręku, tak by ułatwić rzut kolejnemu zawodnikowi. Eks-kucharz za owocne rzuty nagradzał dukatami.

Pani M. E. Hoffer jako wybitna malarka i była złodziejka, po zakończeniu niechlubnej działalności postanowiła żyć ze sztuki i otworzyła własną firmę portretową. Po godzinach dorabia również malowaniem mieszkań i elewacji, o czym niechętnie wspomina. Jako wspiana i wyjątkowo uwrażliwiona na otaczający świat artystka, poświęciła sobotnie popołudnie, aby ubogacić twórczo rywalizujące o łup drużyny. Zadaniem jednego z graczy było narysować kopię „wiekopomnego dzieła”. Niestety podczas pracy nie było mu dane widzieć oryginału, przez co musiał całkowicie zdać się na instrukcje swych kolegów. Dzieła przedstawiały bocheńskie pejzaże, a Pani M.E. Hoffer zachęcała malującego do znalezienia „własnego stylu”, a opisującego do interpretowania tego co widzi. Malarka nagradzała nie tylko za talent, ale przyjmowała również odpowiedzi dot. ukrytych zagadek.

Drużyny na swej drodze spotkały także stateczną panią w kwiecie wieku, nadal czynną zawodowo. Tekla - jako Twórcza Emerytka Klubu Ludowego Apacza na emeryturze trudni się szkoleniem następców Szyca. Rozwiesiła swą pajęczą sieć, pod którą wytypowany z drużyny śmiałek był zmuszony przejść na drugą stronę, tak aby jej nie dotknąć i nie uruchomić alarmu. Aby utrudnić im zadanie, jako sprytna pajęczycza postanowiła częściowo unieruchomić taśmą malarską podejmujących wyzwanie.

Stach, który ma wielkie oczy i do dziś pamięta wszelkie haniebne i amoralne czyny, jakich dopuścili się wraz z Szycem, wędruje poboczem ze swoim tajemniczym workiem szukając ochotników, którzy stworzą odstraszonego stracha na wróble z materiałów dzielnie zgromadzonych w jego worku. Stach również nagradzał i przyjmował odpowiedzi na zagadki napotkane na drodze.

Dr Akula, który niegdyś dumnie służył Szycowi ratując go z opresji, opatrując rannych kompanów, dziś snując się pustelniczo między leśnymi drogami zmierza na lekarską konferencję poświęconą medycynie alternatywnej. Niestety, samotność mu nie służy dlatego od czasu do czasu przechadza się nieco bardziej zaludnionymi drogami z nadzieją, że napotkany pielgrzym nie przestraszy się jego wampirycznej aparycji i zamieni z nim kilka słów, a być może pomoże również w uzupełnieniu zielnika. Niestety, doktor nie ma już dukatów, ale zbójnicka kariera sprawiła, że nadal posiada pewne doświadczenia w półświatku, więc chętnie nagradzał drużyny testamentem Szyca, który ostatecznie spoczął w jego

bladych rękach. Za zebrane zioła i chęć pomocy odwdzięczał się również brakującymi składnikami.

Po ciężkiej tułaczce, łup jako pierwsza odbiła drużyna z rodu Zabieranie, nieznacznie uprzedzając w tym drużynę Kogutów. Po przeliczeniu dukatów, oraz innych zebranych po drodze skarbów na trzecim miejscu uplasowały się Niezapominajki. Na historycznym szlaku dawnej, królewskiej drogi jako ostatni ukończyli zadanie zawodnicy z drużyny Rajdowców i Jednorożców. Nie było jednak tego dnia przegranych, dlatego też każdy z uczestników otrzymał regeneracyjny posiłek, nagrodę i słowa uznania za przywrócenie spokoju w tutejszych wioskach.

Nad prawidłowym przebiegiem drugiej edycji gry czuwali jej współautorzy: Elżbieta Binczycka-Gacek i Łukasz Gacek. Organizator Rowerowej Gry Terenowej jakim jest GCKCziS w Bochni serdecznie dziękuje wszystkim zaangażowanym tego dnia we wspólną zabawę, szczególnie wolontariuszom, którzy wcieliili się w tajemnicze postacie.