Zajazd Czarcia _ _ _ _ _ _ _ wita Cię w Bałtowie.
Przybliż się do diabła – historię opowie.
Spójrz, jego kopyto wskaże Ci kierunek.
Spróbuj znaleźć tablicę ze strzałką _ _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ _ _
– oto Twój ratunek!

Idąc w stronę, którą strzałka pokazuje.
Pewien bądź, że dobrze maszerujesz.
Zobaczysz potwora, który stoi tam,
gdzie kamienne schody.
Wejdź na nie, nie bój się – to przecież początek przygody!

Kamienna ścieżka poprowadzi Cię.
Do studni płytkiej – w niej głaz kryje się.

Odcisk tam zostawiłem w kamieniu,
Odszukaj go w oka mgnieniu.
Pamiętaj nie znajdziesz go pod nogami.
Lecz do prawdy questowicze muszą dojść sami.
Wspinaj się w górę – tam morza wspomnienie:
Otoczak w skale zdobi wzniesienie.

Odwróć się i spójrz na skałę - był tu jakiś gad,
To uciekający dinozaur zostawił swój _ _ _ _.
Lekko stroma ścieżka wiedzie poprzez jar,
A lessowa skała roztacza swój czar.

Żółte ściany z miękkiej skały
Wraz z lodowcem powstawały.
Pod koniec wąwozu przystaniesz przy płocie,
Rozejrzyj się wokół – latem rosną tam
_ _ _ _ _ _ _ _.

Dziś hodujesz je w doniczce, kiedyś były drzewem;
Cień rzucały na ziemię, a teraz są krzewem.
Pójdź w górę, ścieżka kierunek Ci wyznacza,
To znak, że questowicz w kolejny etap gry wkracza.

Jesteś na wzgórzu? Idź przed siebie dalej jak droga wskazuje.



Tam otwarty kwadrat już się przed Tobą rysuje.
Spójrz prosto przed siebie na lodowca dar –
Tak właśnie powstał nasz Żydowski _ _ _.

Idź śmiało dalej, bo z mapą nie zginiesz,
Aż długi, ostry, kręty zakręt miniesz.
Gdzieś w oddali na prawo patrz:
Tam małą polankę wnet przed sobą masz

Tu w cieniu dębowym odpocznij chwil parę,
Krajobraz Bałtowa ujmie Cię swym czarem.
Młyn z cegły czerwonej zobaczysz z daleka;
Posłuchaj, co tak szumi – napędza go _ _ _ _ _.

Przed Tobą jeszcze jedna, łatwa łamigłówka:
Czy mówi Ci coś hasło Bałtowska Sabathówka?

W dali zobaczysz dach przypominający czapę czarownicy –
tam legendy poznają mali podróżnicy.

Ponownie skrajem lasu dalej udaj się.,
Gdzie spalone drzewo poprowadzi Cię.
Przyjrzyj się korze – to kiedyś był _ _ _.
Skieruj się na prawo i schodami ruszaj w lasu głąb.

Dalej na ścieżce kolumna kiedyś legła –
do jej zbudowania posłużyły kamień oraz _ _ _ _ _.

Przygoda się kończy, droga wiedzie w dół;
Skarb czeka na Ciebie – zaraz będzie Twój!
Miń tylko trzech braci, dym z nich się unosi;
Przybliż się do czarta, który kufel wznosi.

Spójrz na łeb diabła, dwa rogi go zdobią.
Naprzeciw metalowe fale, co szumu nie robią.
Na nich odwrócone rogi się unoszą...
Znajdź ten, z którego kwiaty żadne się nie wznoszą.

W tym miejscu naprawdę kończy się przygoda.
Zajrzyj do skrzynki, tam czeka na Ciebie nagroda!
Na koniec jeszcze liter w tekście zbadaj szlak,
A poznasz mieszkańca Jaru sprzed milionów lat!

_ L _ _ _ _ _ U _
1 3 4 5 6 8

Miejsce na pieczątkę