

**Piotr Trojanek**

**(Imię i nazwisko zawodnika, lub Pseudonim)**

**Klaps nr 9 – Wieczór z piękną Sonią ( Ujście Mieni do Świdra, brzeg wschodni)**

Scena I

Icek przybywa do wsi G nad Bugiem. Otrzymuje tutaj pracę jako nauczyciel języka żydowskiego. Mieszka w domu swoich pracodawców. Poznaje tam piękną osiemnastoletnią blondynkę o imieniu Sonia

Scena II

Zapada ciepły wrześnieowy wieczór. Icek wybiera się z Sonią na spacer. Przy świetle księżycy siedzą nad brzegiem rzeki. Urle ma swoją wybrankę przy boku i słyszy bicie jej serca. Czuje się bezgranicznie szczęśliwy. Pragnie, aby ten wieczór nigdy się nie skończył. Urle ulega wdziękom pięknej Soni i kosztuje prawdziwej rozkoszy. **Nadzorujesz światło księżycy, które jest rzucające przy narożniku ogrodzenia działki wypoczynkowej.**

**Klaps nr 10 – Pierwsza wpadka (stara rampa przy dworcu kolejowym w Otwocku)**

Scena I

We wsi G, Icek kradnie portfel i złoty zegarek. Jest to zemsta za zdradę, jakiej dopuściła się piękna Sonia. W trakcie ucieczki z wioski Icek trafia na stację kolejową. W poczekalni podróży bacznie go obserwują. Na przyjazd pociągu trzeba czekać dwie godziny.

Scena II

Czas oczekiwania na pociąg Icek postanawia spędzić w zaroślach okolicznej rampy. Jednak wykonanie planu uniemożliwia dworcowy strażnik, który aresztuje naszego bohatera. **Towarzyszysz strażnikowi w ujęciu złodzieja przy północnym brzegu rampy (od strony strzeżonego przejścia dla pieszych).** Zatrzymany nie potrafi wyjaśnić skąd posiada drogi zegarek i wypchany portfel.

**Klaps nr 6 – Praca w piekarni stryja (Piekarnia Oskroby przy skrzyżowaniu ul. Wiejskiej z ul. Przewoską, Otwock)**

Scena I

Początek 1914 r. Rodzina postanawia oddać Icka do pracy w rzemiośle, aby miał okazję zerwać z przestępczym życiem. Po długiej naradzie zostaje on wysłany do pracy w piekarni stryja. Codziennie ładuje i rozładowuje kilkadziesiąt ciężkich worków mąki.

Scena II

Pewnego ranka Icek, wyczerpany po nocnej pracy, zostaje wysłany przez stryja do spichlerza w celu przygotowania transportu otrębów. Zmęczony Icek zasypia przy pracy. Budzą go dziwne nieludzkie dźwięki. Jego źródłem jest stado dzikich świń. Pomagasz Irkowi wygonić intruzów. **Narzędzie znajdziesz pod trasem przy drzwiach towarowej windy.**

**Klaps nr 3 – Napad na Jubilera (sklep jubilerski przy ul. Poniatowskiego 1, Otwock)**

Scena I

Chłodna jesienna noc. O północy Icek w towarzystwie „Cwajnos”, współnika i kobiety zmierzają w kierunku jubilerskiego sklepu. Sklep jest chroniony przez bardzo czujnego stróża. Dlatego trzeba odwrócić uwagę stróża. Za sklepem sportowym współnik pozoruje napad na towarzyszkę. Czujny stróż biegnie na ratunek. W tym czasie Nachalnik pomaga „Cwajnosowi” dostać się do środka sklepu. Do wnętrza wchodzi tylko „Cwajnos”. Icek pozostaje na czatach.

Scena II

Icek obserwuje sklep Jubilera. Ze środka „Cwajnos” daje znaki, iż skończył robotę. Jednak nie może wyjść ze sklepu gdyż przy wystawie ciągle stoi stróż. Zaczyna świtać. Trzeba szybko działać. Icek wpada na pomysł jak odwrócić uwagę stróża. Robi hałas przy zamkach i kłódkach narożnego sklepu. Stróż opuszcza swój posterunek i postanawia sprawdzić przyczynę hałasu. Stwarza to dogodną sytuację „Cwajnosowi” na wydostanie się z wnętrza sklepu. **Oślaniasz „Cwajnos” stojąc na rogu budynku przy wyłącznikach w niebieskiej skrzynce (przy sklepie sportowym) . Po tej akcji Icek otrzymuje przywilej Nachalnik.**

**Klaps nr 2 – Pierwsza „robotą” (skrzyżowanie ul. Reymonta z ul. Widok, Otwock)**

Scena I

Po wstępnym przeszkoleniu „Cwajnos” decyduje się na zabranie Icka na pierwszą „robotę”. Przez cały ranek obserwują okazałą kamienicę przy jednej z ważniejszych ulic miasta. „Cwajnos” często spogląda na zegarek.

Scena II

Po dłuższej obserwacji „Cwajnos” wtajemnicza ucznia w plan napadu. Za narożnymi drzwiami zewnętrznymi mieszka bogaty inżynier budownictwa. O godzinie dziewiątej inżynier wychodzi do pracy. Przez pół godziny mieszkanie stoi puste. „Cwajnos” będzie śledził inżyniera w trakcie drogi do pracy. Zadaniem Icka jest wejście

przez niewielkie drzwi piwnicznej spiżarni i przeszukanie szaf, a także biurka. **Pomogasz w otworzeniu wytrychem piwnicznych drzwiczek w murowanym budynku od ul. Widok. Wytrych znajduje się w drewnianej okiennicy narożnego budynku po drugiej stronie ul. Widok.**

**Klapy nr 8 – Skarb generała-gubernatora (ul. Kościelna, Więzownia, park nad rzeką Mienią, pozostałości dawnego stopnia wodnego, brzeg od strony pałacu)**

Scena I

W więzowski pałacu mieszka generał gubernator. W skarbcu przechowuje on milion rubli w gotowce i drogie kamienie. W nocy złodziej zakrada się do wnętrza pałacu i bez trudu odnajduje skarbiec. Jest on jednak bardzo dobrze chroniony.

Scena II

Złodziej podsłuchuje rozmowę ochroniarzy z lokajem. Planują oni otruć generała i przejąć skarb. Rano lokaj poda generałowi zatrutą herbatę. Złodziej opuszcza pałac bez łupu. Nad brzegiem rzeki, za pałacem przy dawnej zaporze, złodziej spotyka generała. **Towarzyszysz złodziejowi i razem ostrzegacie generała przed niebezpieczeństwem.**

**Klapy nr 1 – Melina Cwajnosa (ogrodzenie przy wjeździe do ośrodka wypoczynkowego w Rudce)**

Scena I

W trakcie pracy u dorozkarcza Icek poznaje „Cwajnosą” – znanego złodzieja. Irek rezygnuje z dalszej legalnej pracy i postanawia przyłączyć się do grupy „Cwajnosa” i zostać jego uczniem (konikiem). Wieczorem w złodziejskiej melinie odbywa się powitanie nowego kompana. Według wszelkich prawideł opróżniono kilka butelek sznapsa i zagrychy na bruderschafta.

Scena II

„Cwajnos” mieszkał wraz z matką i dwiema siostrami, z których jedna była „kontrolną” czyli prostytutką. Jej fach cieszył się dużym powodzeniem z uwagi na stacjonujący nieopodal liczny garnizon. Irek poznaje również młodszą siostrę o imieniu Hanka. U jej boku pierwszy miesiąc Icka w domu Cwajnosa upłynął bardzo słodko. **Tutaj ekipa nagrywa kilka ujęć z lotu ptaka, korzystając z miejscowego samolotu. Po udanym locie, przy powietrznej maszynie, od strony drogi krajowej wspólnie z aktorami świętujesz udane zdjęcie.**

**Klapy nr 7 – Kradzież portfela (dom przy ul. Matejki 1, Otwock)**

Scena I

Icek opuszcza areszt dzięki protekcji ojca. Wspólnie wracają do rodzinnego domu. Domownicy bardzo chłodno przyjmują młodego recydywistę. Jest on pod ciągłą obserwacją, aby nie dokonał żadnej kradzieży. Icek nie może jadać w rodzinnym gronie. Spożywa posiłki samotnie w kuchni. W domu Icek poznaje macochę, gdyż ojciec po śmierci pierwszej żony powtórnie się ożenił.

Scena II

Icek postanawia uciec, gdyż nie może wytrzymać nieprzyjemnej atmosfery w domu. W sobotnie popołudnie zakrada się do pokoju ojca. Z kryjówki wyciąga wypchany portfel. Jego obecność w pokoju ojca odkrywa służąca. Icek chowa portfel pod marynarkę i biegnie do drzwi wyjściowych. Jednak przed domem stoi ojciec. **Przy kiosku, obok budynku, pomagasz w przeszukaniu Icka i znajdujesz portfel.**

- o **Klapy nr 5 - Ucieczka z berlińskiego więzienia – (Otwock, ul. Żurawia, dawny ośrodek MSW)**

Scena I

16 maja 1916 r. Urle Nachalnik zostaje aresztowany przez niemiecką policję. Został skazany na 10 lat pobytu w pace. Jednak współnicy nie zapomnieli o koledze. W ramach odwiedzin wysyłają jedną z dziewczyn, która przekazuje tajemnicze zawiniątko. W nim znajduje się jedzenie, w którym ukryto narzędzia i opis planu ucieczki.

Scena II

W czwartkowy poranek Urle Nachalnik zgodnie z wymyślonym planem trafia do karceru. Wieczorem przecina kraty narzędziami, które otrzymał podczas widzenia. O północy ucieka z karceru i biegnie do narożnika ogrodzenia. Tam powinna już czekać linka rzucona przez kolegów. Niestety koledzy się spóźniają. **Dlatego Ty rzucasz sznur na ogrodzeniu przy transformatorze, po którym złodziej opuszcza więzienne mury.**

- o **Klapy nr 4 – Robota w will („Śródborowianka” ul. Literacka w Otwocku)**

#### Scena I

Urle Nachalnik z kompanami wybierają się na bardzo trudną robotę do willi gdzieś na Litwie. W tym domu zamieszkuje młode małżeństwo. Żona właściciela willi posiada drogi naszyjnik i brylantowe kolczyki. Na każdą noc biżuteria jest chowana do specjalnej kasy ogniotrwałej. Pod wieczór Urle Nachalni wkradają się do wnętrza willi. Czeka na powrót właścicieli pod łóżkiem.

#### Scena II

Zegar wybija północ. Młodzi małżonkowie po nocnej zabawie zapadają w głęboki sen. Urle Nachalnik wpuszcza współników do wnętrza willi. Złodzieje odsuwają łóżko na którym śpią małżonkowie. Następnie rozpoczynają rozpruwanie kasy. Niestety w trakcie roboty upadek narzędzi budzi śpiących właścicieli. Przestraszeni złodzieje uciekają bez łupu. **Jako furman czekasz z dorożką przy kasztanie niedaleko głównej bramy do willi.**