

20-2 czerwca 2024 | NUMER 156

BEZBEEK

bezcenna dawka dzieciństwa

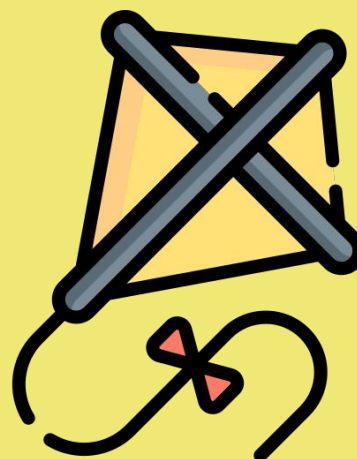


UWAGA!

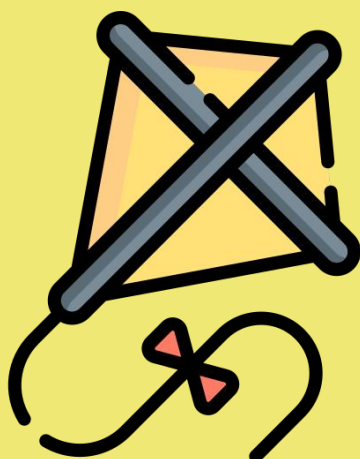
**MOŻLIWE PĘKANIE ZE ŚMIECHU, ZRYWANIE BOKÓW ORAZ
W JEDNYM PRZYPADKU PŁAKUWA,
CZYTASZ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ***

*MAGAZYN BEZBEK NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY ZDROWOTNE CZYTELNIKÓW.

**DLACZEGO
ZBIERACZE
STWORKÓW NIE
MOGĄ ŻYĆ W
ZGODZIE?
STR. 6**

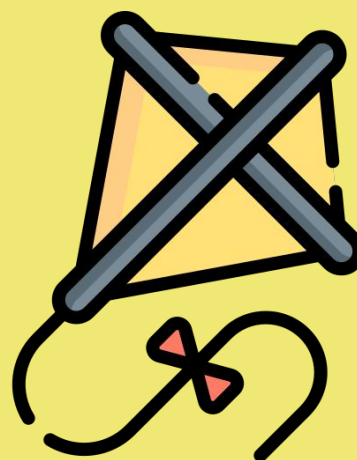


Źródło: freepik.com



Źródło: freepik.com

**ODA DO BUŁKI WE ŚNIE
UTRACONEJ
STR. 7**



Źródło: freepik.com

**DZIENNIKI
BEZBECKIE VOL 2.3
STR. 10**

W TYM NUMERZE:

6 DLACZEGO ZBIERACZE STWORKÓW NIE MOGĄ ŻYĆ W ZGODZIE?

7 ODA DO BULKI WE ŚNIE UTRACONEJ

8 CZADOWE DZIECIAKI – *OPOWIEŚCI Z PEŃLI*

10 DZIENNIKI BEZBECKIE VOL 2.3

12 HOROSKOP

13 BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,

czy pamiętacie, jak kiedyś w Dzień Dziecka cały świat stawał się jednym wielkim placem zabaw? Lody na śniadanie, cały dzień poświęcony zabawie, prezenty od rodziców i ten błogi brak obowiązków.

Kto powiedział, że Dzień Dziecka jest tylko dla dzieci, przecież każdy z nas ma w sobie odrobinę dziecięcej magii. Kto też powiedział, że Dnia Dziecka nie można obchodzić każdego dnia. Nawet drugiego czerwca :)

Zacznij od odpowiedzi na następujące pytanie: na co masz dziś ochotę? Lody, pizza, tort urodzinowy? Rozrywka lub hobby, na które nie miałeś ostatnio czasu? Huśtanie się na huśtawce? Kupienie sobie gumy kulki? Kupienie czegoś, o czym marzyłeś jako dziecko? Coś, co wydaje się głupie, ale sprawi ci radość? Oglądanie jakiegoś zabawnego kanału na YT? Czytanie bardzo fajnego Magazynu Bezbek? Nicnierobienie?

Pozwól sobie na małe (albo duże) szaleństwo.

Oddaj się dziecięcej beztrosce, choć na chwilę, a potem ze szczęśliwym uśmiechem wróć do szarych obowiązków z poczuciem spełnienia.

Wspaniałej zabawy

Ula

DLACZEGO ZBIERACZE STWORKÓW NIE MOGĄ ŻYĆ W ZGODZIE?

„Digimony to podróbki Pokemonów” – ta drama nie cichnie w kręgach fanów anime. Tak, Digimony są podróbką Pokemonów podobnie, jak *Call of Duty* jest podróbką *Battlefielda*, a *Forza Horizon* klonem *Gran Turismo*. Dlaczego zatem spośród wszystkich bliźniaczych produkcji tak bardzo obrywa się właśnie cyfrowym potworkom?

Digimony to japońska franczyza, która rozpoczęła swoje życie w 1997 roku, czyli jedynie rok po „pierwowzorze”, czyli Pokemonach. To seria wirtualnych stworków, które po raz pierwszy weszła na rynek w postaci zabawek w stylu Tamagochi. W kolejnych latach marka rozszerzyła się na grę wideo oraz seriale i filmy anime.

Owszem, Digimony mają wiele wspólnego z popularniejszymi Pokemonami. Ich fabuła również jest skupiona wokół grupki dzieciaków zajmującymi się swoimi specjalnymi stworkami. One również toczą bitwy między sobą. Digimony, zarówno jak Pokemony, są związane ze swoimi opiekunami, którzy się nimi opiekują, karmią i leczą. Jednakże przytoczone przeze mnie na początku serie gier wideo również mają ze sobą wiele wspólnego. Natomiast w środowisku graczy nie obserwuje się tak zacieklej dyskusji, jak między niektórymi fanami uganiania się za wymyślonymi stworzeniami.

Dlaczego zatem zbieracze stworków nie mogą żyć w zgodzie? Pewnie z tego samego powodu, dlaczego w konflikcie pozostają pszczelarze oraz kibice Legii i Polonii. Jednak, przyglądając się sprawie rzetelnym okiem, wnikliwi obserwatorzy rzeczywistości, a przede wszystkim prawdziwi fani obu serii, dostrzegą różnice.

Pierwsza z nich zachodzi już w samej nazwie, która poniekąd wyjaśnia, czym tak dokładnie są jedne i drugie potworki. Pokemon to skrót od „Pocket Monsters”, które przenoszone w pokeballach można zabrać wszędzie. Ich łapanie zachodzi w losowych momentach. Pokemony są stworzeniami, które miały przypominać zwierzęta i można powiedzieć, że są ich

substytutem. Oprócz wyjątków (np. Porygon) to biologiczne istoty stworzone z „żywego” ciała. Ten typ stworków tworzy i zamieszkuje wsie dość prymitywne, a one same mogą ewoluować do maksymalnie trzeciego poziomu.

Jeśli chodzi o Digimony, to sprawa przedstawia się zupełnie inaczej. Przede wszystkim Digimony to „Digital Monsters”, czyli stworzenia cyfrowe. Te potworki zbudowane z kodu źródłowego nie mają biologicznego ciała. To pierwsza i dość znacząca cecha odróżniająca je od Pokemonów. Podczas gdy Pokemony żyją w bliżej nieokreślonej krainie, Digimony zamieszkują wirtualne, równoległe światy do naszego. „Gorsze Pokemony” budują bardziej złożone i rozwinięte wioski, które zamieszkują. Co więcej, Digimony mogą ewoluować więcej razy, osiągając sześć i więcej odmian. Ważnym szczegółem jest także to, że Cyfrowe Potworki mogą dewoluować. Digimonowe anime wyróżnia także zupełnie inne poczucie humoru, wyrazistsza i bardziej tradycyjna kreska oraz sam wygląd stworków, który jest drapieżniejszy niż w przypadku Pokemonów. A tak poza tym to Digimony potrafią normalnie się wystawiać, a nie wyłącznie jakieś prostackie „pika, pika”.

W idealnym świecie ludzie nie toczą ze sobą wojen, w których ścierają się siły zwolenników jednej czy drugiej mangi. Z kolei broń w konfliktach majonezowych jest zawieszona. Niestety nie żyjemy w raj, a masa ludzi to prymitywni ignoranci. Dlatego też zawsze znajdzie się ktoś, kto zarówno Pokemony, jak i Digimony nazwie po prostu „chińskimi bajkami”. Jedyną słuszną radą jest nie przejmować się i obejrzeć sobie odcinek czego tam chcecie, czego Wam serdecznie życzę.

Adus

Źródła: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#).

ODA DO BUŁKI WE ŚNIE UTRACONEJ

O, bułko, którą straciłem we śnie,
Proszę, do swej krainy weź mnie,
Chrupiącej, jak niebo pachnącej,
Nie zawódź już nigdy mnie śpiącej.

Piekarzu, co bułki wypieka,
Z bułką dziś na mnie poczekaj,
Bo jak dziś bułeczki nie wszamę,
To kości ci, typie, połamię!

Bułeczko mięciutka, zbożowa,
Przy tobie to burger się chowa,
Z masłem, wędlinką i serem,
A inne niech idą w cholere!

A jeśli zbożowej brakuje,
Drożdżówką się też poczęstuję,
Lecz chlebek dziś muszę wpierdzielić,
Jak nie, to mnie chyba coś strzeli!

Chleb pyszny, lecz nie ten sczerstwiały,
Ten twardy i skamieniały,
Takiego to zjeść się już nie da,
Wyrzucić go wtedy już trzeba.

Bułeczki dwie krągłe na blacie,
Tak smaczne jak skumbrie w tomacie,
Niedługo się znajdą w żołądku,
I wszystko już będzie w porządku.

Ja kocham jeść chleb dnia każdego,
I nie chcę wieść życia bez niego,
Bez bułek, kromeczek i pająd
Jak smutno wyglądałby świat!

Początek i tytuł: Maciek
Rozwinięcie: M. Matłok



CZADOWE DZIECIAKI – OPowieści z Pętli

Choć beztrioskie dzieciństwo już dawno za nami, istnieje możliwość, by choć na chwilę przenieść się w czasie i przeżyć szalone przygody w klimacie *Strangers Things* – system *Tales From The Loop*!

Nawet jeśli nie wychowywaliście się w Ameryce z lat 80., z pewnością dobrze kojarzycie vibe tamtych czasów, głównie dzięki takim produkcjom, jak wspomniany w leadzie serial Netflixa. Wyczesane fryzury, krzykliwe kolorowe stroje, dzieciaki ścigające się na rowerach do pobliskiego salonu z automatami do gier, czytające nowe komiksy superbohaterskie i próbujące dostać się na seans filmu dostępnego tylko dla ich starszych kolegów z klasy. Weźcie teraz wszystko to, co kojarzycie z tym okresem i dorzućcie do tego szalonych naukowców, roboty, dziwne urządzenia oraz dzieciaków, które w wolnych chwilach między szkołą a obowiązkami domowymi rozwiązują niezwykle tajemnice i stają naprzeciw niespotykanym dotąd zagrożeniom. Właśnie tak prezentuje się świat papierowego erpega autorstwa Nilsa Hintze, inspirowany rysunkami Simona Stålenhaga, wydany w 2017 roku!

Jak wspominałem, akcja przygód toczy się w latach 80. Choć fabuła scenariuszy niekoniecznie musi dziać się w Stanach Zjednoczonych (podręcznik oferuje również rozegranie scenariuszy dziejących się w Szwecji oraz w Polsce), w tym tekście skupię się wyłącznie na perspektywie USA. Gracze wcielają się tu w dzieciaków zamieszkujących Boulder City, położone w Nevadzie. W mieście tym funkcjonuje system zwany Pętlą. Są to generatory olbrzymiej ilości energii, zarządzane i kontrolowane przez setki osób, pracujących w wielkim rządowym projekcie. Ponoć pod miastem funkcjonują także tajne tunele, łączące się w sieć i prowadzące do Gravitronu, ogromnego reaktora zasilającego całe miasto, ale wszelkie szczegóły na ten temat są znane jedynie pracownikom. W związku z ciągle rozwijaną technologią nikogo nie dziwi występowanie robotów, dronów policyjnych ani pojazdów powietrznych, wyglądających jak lokomotywa z mnóstwem talerzy w miejsce kół. Takie możliwości, niestety, sprzyjają

wszelkiego rodzaju szalonym i niebezpiecznym projektom, które wymykają się spod kontroli lub celowo są kierowane przeciwko mieszkańcom przez nieobliczalne umysły. Na całe szczęście, Dzieciaki wprost czekają na takie okazje, by po raz kolejny wykazać się sprytem, odwagą i pomysłowością, nawet jeśli nikt im nie uwierzy, że znów uratowali miasto.

Mechanika *Opowieści* jest niezwykle prosta. Każdy Dzieciak (w wieku od 10 do 15 lat) reprezentuje jeden z ośmiu popkulturowych archetypów (mól książkowy, nerd, sportowiec, rockman, urwis etc), ma swoją rodzinę, problem, mentora oraz rzeczy, które go nakręcają do dalszego działania. To głównie te elementy będą stanowić o narracji rozgrywanej przygody, przeskakując zręcznie między elementami życia codziennego oraz segmentami rozwiązywania bieżącej tajemnicy. Dzieciaki zostają wprowadzone do przygody, a potem posuwają sprawę naprzód, udając się z jednej lokacji do drugiej, zbierając informacje oraz testując swoje możliwości. Testy umiejętności oparte są wyłącznie na kościach d6, a ich liczba zależy od jednego z czterech atrybutów postaci, stopnia umiejętności oraz ewentualnych dodatkowych czynników, które mogą pomóc przy danej czynności. Sukces osiąga się, gdy na kości wypadnie przynajmniej jedna szóstka, zaś jej brak oznacza nieprzewidziane komplikacje tudzież konsekwencje porażki, włącznie z osiągnięciem jednego z pięciu Stanów, obniżających pulę kości przy rzutach.

Nasze małolaty są nieśmiertelne – Gracze nie mogą stracić swoich postaci, co nie oznacza, że bohaterowie nie mogą ponieść porażki. Jeśli Bohater Gracza (BG) ma na koncie już cztery Stany, otrzymanie ostatniego wiązać się będzie z Załamaniem – Dzieciak nie będzie w stanie zrobić nic więcej, jak tylko wycofać się w kąt i płakać. Na szczęście wystarczy odpocząć trochę w Bazie albo spędzić czas ze swoją Opoką, czyli wspomnianym wcześniej mentorem, by zregenerować siły na dalsze przygody.

Tajemnice Pętli to przygody Dzieciaków, a zatem

obfitować mogą w wiele przerysowanych klisz i nawiązań popkulturowych oraz tonę humoru, ale zostawiają także sporo miejsca na rozwój relacji między postaciami Graczy, bohaterami niezależnymi oraz poruszenie poważniejszych, cięższych wątków. Mogą one wynikać z rozwoju przygody albo Problemów danego Dzieciaka. Choć ów problem może się ograniczać do problemów z nauką czy strachu przed ciemnością, równie dobrze można pogłębić swoją postać np. o wątek chorego członka rodziny (przy zachowaniu wszelkich zasad BHS). Wszystko, oczywiście, zależy od kierunku obranego przez Mistrza Gry oraz preferencji Graczy.

Jeśli chcecie poznać klimat Boulder City przed zagranie w erpega, możecie obejrzeć ośmioodcinkowy serial *Tales From The Loop* na platformie Amazon albo zapoznać się z kilkoma sesjami RPG na YouTube (choćby na kanałach Baniak Baniaka, Kanał Termosa albo Imaginarium). Zainteresowani klasyczną rozgrywką przy stole mogą sięgnąć po podręcznik w języku polskim, choć na stronie wydawcy Black Monk Games opatrzony jest ceną 219,90 zł, a używanych kopii na portalach aukcyjnych próżno szukać.

M. Matłok



DZIENNIKI BEZBECKIE VOL 2.3

Na miejscu powitał mnie mój nowy superwizor, odpowiadający za wszystkie laboratoria na miejscu. Ponownie zostało wyłożone mi BHP w tym miejscu pracy, a następnie oprowadzono mnie po każdym laboratorium w mojej pracowni, by na sam koniec pokazać mi miejsce przechowywania moich prób pobranych z BSS. Jednak było już po południu i stwierdziłam, że czas pojechać do nowego mieszkania.

Miejsce było utrzymane w stylu skandynawskim, miało wszystko, co jest potrzebne do życia. Przyjechałam tu tylko na kilka tygodni, taki jest plan, więc nie mam zamiaru przyzwyczajać się do niego. Jednak dalej musiałam tu przeżyć, więc zrobiłam zakupy spożywcze, przygotowałam posiłki na wieczór i na następny dzień, a potem włączyłam ulubiony serial, o bogu oszustw.

Następny dzień zaczęłam od przyjrzenia się swoim próbkom, coś mi w nich nie pasowało. Jednak postanowiłam nastawić ich hodowlę i zaprojektować doświadczenia molekularne, by sprawdzić, czy wszystko gra z materiałem. Niestety nie dane było mi spotkać się z przyjaciółką, bo miała ogrom pracy i widziałam tylko, jak przechodzi z laboratorium do laboratorium i nastawia kolejną procedurę, kolejną analizę. Widać, że naprawdę jest tu niezastąpiona.

Po zaprojektowaniu analiz, przeszłam się na pracowniczą stołówkę, poza przeglądaniem kuchni krajów niemieckojęzycznych, znalazły się też tu dania z innych krajów, z których pochodzą pracownicy. Jednak po przejrzeniu masy tych przysmaków zdecydowałam się na zwykłą margheritę i espresso. Po zajęciu miejsca w kącie pomieszczenia, kierowana moim niezdrowym nawykiem, sprawdziłam wszystkie wiadomości, które przyszły w czasie mojej pracy. Było kilka powiadomień: od mamy – ze standardowymi pytaniami, czy wszystko dobrze, znajomych oraz od Śledczego. Zajrzałam do tej ostatniej. W końcu chciałam wiedzieć jak nasz plan. Pisał, że faktycznie łącznościowiec wydawał się dziwnie zadowolony informacją, że chcę opuścić redakcję. Dostałam zalecenie, by sprawdzić wszystkie swoje

dostępny, informacje prywatne i pracowniczego maila. Niby na wszelki wypadek, ale i tak zmartwiła mnie możliwość pozbawienia mnie dostępu do całego mojego pracowniczego życia. Czy jednak naprawdę ktoś ma mnie tak dość, że chce się mnie pozbyć z redakcji, a nawet z powierzchni Ziemi?

Z przerwy wróciłam w wyraźnie gorszym stanie, myśl, że moje bezpieczne miejsce pracy może nie być wcale takie, jak początkowo myślałam, bardzo uprzykrzała mi funkcjonowanie oraz uruchomiła overthinking. Próbowałam wrócić do pracy, zrobić pożywki na następne dni, sprawdzić dostępność odczynników do eksperymentów. Udało się to, lecz z tyłu głowy cały czas towarzyszył mi głos, że to wszystko bez sensu i teraz powinnam szukać innej pracy, odejść z Bezbecka i porzucić swoje plany o rozwoju współpracy pomiędzy labowej. Najlepiej bym odeszła z nauki. Drugi tok myślenia. Obok tego rezygnacyjnego, mówił że na 100% skrzywdziłam biednego informatyka, dlatego chciał się zemścić. Nie wiem, skąd te myśli, ale ich tok zaczął się coraz bardziej nakręcać, ostatecznie dla zabicia myśli włączyłam muzykę metalową, potrzebowałam zakryć tym hałasem inny hałas. Jednak nie był to dzień całkowicie stracony, zaprojektowałam doświadczenia, zrobiłam pożywki, nastawiłam hodowlę – całkiem udany pierwszy dzień pracy. Jeszcze przed wyjściem z laboratorium sprawdziłam wszystkie swoje dostępy do pracownych kont. Wszystkie były sprawne i nawet dotarłam do maila od Naczelnicy z życzeniami udanego pobytu w Szwajcarii i polecenie szybkiego powrotu na wielkie włości. Czyli jednak łączność jeszcze mi nie odebrała dostępu do redakcyjnych informacji. Z taką świadomością wróciłam do mieszkania.

Następne dni mijały mi na kompletowaniu zamówień, bo jednak nie wszystko było na zaopatrzeniu pracowni, hodowli drożdży, a także rozmowach z nowymi współpracownikami. Jednak nie zdradzili mi oni wielu informacji o projektach prowadzonych w laboratoriach, bo nie jestem tutejsza. Nowych wiadomości od Śledczego również nie było. Pozostało mi tylko czekać

na zamówienie. Jednak dalej codziennie pracowałam z drożdżami i widziałam, że jest coś z nimi nie tak. Muszę wykonać analizy i porównać je z danymi tych drożdży tuż przed misją kosmiczną, a doskonale pamiętam że samo wklejenie genów produkujących leki przeciwbólowe nie powodowało takich zmian. Boję się tego co mogło się tu zdarzyć.

Po tygodniu, nareszcie dostałam swoje zamówienie i mogłam przeprowadzić eksperymenty. Zabrałam się do pracy. Wyizolowałam DNA i RNA, w kolejnych dniach przeprowadziłam reakcję genotypowania, żeby sprawdzić czy geny, które wkleiłam do drożdży, za bardzo się nie zmieniły, a także nastawiłam reakcję sprawdzającą poziomy ekspresji genów. Na koniec przygotowałam materiał do sekwencjonowania, by poznać dokładne sekwencje genów mojego materiału badawczego. Przed końcem mojego pobytu w laboratoriach ESA.

Znów po kilku dniach – kocham biologię molekularną – bo żeby mieć dane o całości eksperymentów musi minąć kilka dni, nareszcie miałam pełne dane. Niestety, przed wyjazdem zapomniałam zgrać dane dotyczące tych szczepów i nie mogłam zacząć porównywać je od razu. Jednakże mogłam stwierdzić, że drożdże dalej posiadały konstrukt z genami produkującymi leki. Dlatego nastawiłam ich kolejną hodowlę i poprosiłam team zajmujący się oczyszczaniem produktów metabolizmu drobnoustrojów, by sprawdzili, czy te geny są w ogóle czytane. Mimo że odkryłam ich mRNA w innej reakcji. Jednak samo mRNA to nie jest dowód na produkcję przepisu zawartego w genach, istnieje jeszcze kilka procesów, które mogą tą molekularną kuchnię wyłączyć.

Niestety, zbliżał się też koniec mojego pobytu w ESA, tym razem nie przedłużyłam misji. Dane na temat metabolitów drożdży miały być za tydzień lub dwa. Okazuje się, że nie tylko ja badałam drożdże. Sprawilo to, że moje analizy nie mogły zostać wykonane ekspresowo.

Musiałam też poprosić superwizora o pozwolenie na wyniesienie i analizę danych poza laboratorium. Procedury bezpieczeństwa są tu dziwne, ale muszą takie być, żeby ściśle tajne dane nie wydostały się poza laboratorium. Oczywiście otrzymałam zgodę przed rozpoczęciem procedur publikacji wyników w pismach naukowych. Dostałam również zaproszenie do pracy lub do pogłębienia współpracy pomiędzy mną i moim labem a tutejszym centrum badawczym. Ku mojemu zaskoczeniu, moja koleżanka obiecała odwiedzić mnie w moim labie, a do tego przetransportować dane metabolomiczne z moich drożdży. Zleciłam jeszcze testy toksyczności na liniach komórkowych, żeby upewnić się, że moje drożdże dalej mogą być bezpiecznie używane.

Analizy zamówione, czas wracać do domu. Niestety od jakiegoś czasu nie dostawałam wiadomości od Śledczego i od całej redakcji. Fajnie, ponownie zapomnieli o mnie. Wiem, że mam tendencję do zapominania o świecie, gdy wrzucam się w wir pracy, wtedy nie kontaktuje się z nikim, ale pisałam do nich. Jednak odpowiedzi brak, trochę to bolesne. Wróciłam do mieszkania, zaczęłam je sprzątać, by oddać jutro klucze właścicielowi. Po zrobieniu porządków, kupiłam szwajcarskie czekoladki jako pamiątkę i podarunek dla redakcji. Niech już coś mają z moich wyjazdów, poza nerwicą.

Potem już tylko wróciłam do domu, wykorzystałam swój urlop do końca, a że pokrywał się z majówką, to był jeszcze dłuższy.

Cdbn.

Redaktorka Naukowa z innej rzeczywistości

HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 03.06–16.06

Baran (21.03–20.04)

W tym tygodniu wróć do swoich dziecięcych marzeń o byciu bohaterem, jak z ulubionej bajki. Twoja odwaga i energia pomogą ci stawić czoła wyzwaniom, niczym ulubiony superbohater z dzieciństwa.

Byk (21.04–21.05)

Pamiętasz ulubione historie o zaczarowanych ogrodach? Wprowadź ten magiczny spokój do swojego życia, czerpiąc radość z małych, codziennych przyjemności.

Bliźnięta (22.05–22.06)

Twoje dziecięce marzenia o podróżach w nieznane będą teraz bliższe realizacji. Poczuj się jak bohater z bajki, odkrywając nowe miejsca i nawiązując fascynujące znajomości.

Rak (23.06–22.07)

Wspomnienia o ciepłych, rodzinnych wieczorach przy bajkach będą teraz źródłem inspiracji. Otocz się bliskimi i twórz nowe, magiczne wspomnienia pełne miłości i wsparcia.

Lew (23.07–23.08)

Twoje dziecięce marzenia o byciu królem lub królową stają się rzeczywistością. Wykorzystaj swoją naturalną charyzmę, aby przewodzić i inspirować innych, jak bohater z ulubionych opowieści.

Panna (24.08–23.09)

Przypomnij sobie dziecięce historie o magicznych bibliotekach i skarbnicach wiedzy. Wykorzystaj ten czas na rozwijanie swoich umiejętności i poszukiwanie nowych źródeł inspiracji.

Waga (24.09–23.10)

Twoje marzenia o idealnym, bajkowym świecie pełnym harmonii i piękna mogą się spełnić. Skup się na budowaniu relacji, które przyniosą ci radość i poczucie spełnienia.

Skorpion (24.10–22.11)

Dziecięce fascynacje tajemniczymi i mrocznymi historiami teraz znajdują odzwierciedlenie w twoim życiu. Wykorzystaj swoją intuicję, aby odkrywać to, co ukryte, i zgłębiać sekrety swojego otoczenia.

Strzelec (23.11–21.12)

Przypomnij sobie marzenia o wielkich przygodach, jak z opowieści o dalekich krainach. Wyrusz na poszukiwanie nowych doświadczeń, które przyniosą ci radość i spełnienie.

Koziorożec (22.12–20.01)

Twoje dziecięce marzenia o budowaniu zamków teraz nabierają nowego znaczenia. Skup się na realizacji swoich długoterminowych celów, tworząc solidne fundamenty jak w ulubionej bajce.

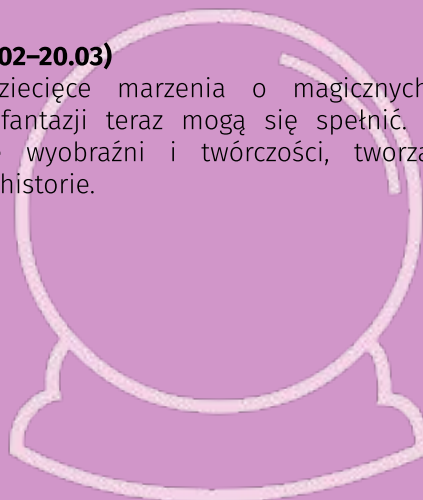
Wodnik (21.01–18.02)

Wspomnienia o futurystycznych opowieściach i niezwykłych wynalazkach mogą być teraz źródłem inspiracji. Realizuj swoje innowacyjne pomysły i zaskakuj innych swoją kreatywnością.

Ryby (19.02–20.03)

Twoje dziecięce marzenia o magicznych krainach pełnych fantazji teraz mogą się spełnić. Zanurz się w świecie wyobraźni i twórczości, tworząc własne, unikalne historie.

Chat GPT



BYĆ MOŻE

ZA DWA TYGODNIE

1. Gdzie leży granica między przyjaźnią a znajomością?
2. Czy masz przyjaciela? [TEST]
3. Przyjaciele i jak ich wymyślić
4. Najlepsze postacie przyjaciół w popkulturze
5. Co dostaliśmy na komunię?
6. Zmyślamy cytaty znanych ludzi
7. Jak donieść na sąsiada, żeby się nie skapnął?
8. Kończ porażki, czyli jak skutecznie demotywować ludzi?
9. Najlepsze prezenty za 5 zł
10. Oceniamy dom Karola

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, Maciek, Adus, Małgorzata Mierzejewska

OKŁADKA: Anna Jankowiak

ZNAJDŹ NAS:

Magazyn Bezbek sp. niejawna

ul. Bezbecji 25/10 lok. 1

38-870 Wieliczka, koło Krakowa

Tel: 0 000 000 000

E-Mail: magazynbezbek@gmail.com

FB: Magazyn Bezbek

WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL

Zastrzeż swój numer PESEL

01

W aplikacji mObywatel

Zaloguj się do aplikacji (przez profil zaufany lub przez bank), w kategorii Usługi kliknij w kafelek **Zastrzeż PESEL**.

02

Na stronie mObywatel.gov.pl

Zaloguj się przez profil zaufany lub bank i kliknij w **Zastrzeż PESEL**.

03

W urzędzie gminy/miasta

Musisz mieć przy sobie dowód osobisty lub paszport. Wypełnij wniosek o zastrzeżenie numeru PESEL w domu lub w urzędzie i go złóż.

Od 1 czerwca 2024 roku instytucje finansowe muszą podczas zawierania umowy (np. kredytowej lub pożyczkowej) weryfikować, czy numer PESEL jest zastrzeżony.