

# TURISTICKÝ ROZCESTNÍK (START) (turistický rozcestník na návsi)

---

---

Stojíte u turistického rozcestníku, kam se vydáte?

<p>Půjdeme za kopec na nádraží, tam se určitě bude dít něco zajímavého.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vydáme se rovně úzkou pěšinkou do hlubokého lesa, tam bude určitě čekat dobrodružství.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Zamíříme k nedalekému městečku, tam určitě budou ochotní lidé, kteří nám poradí.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Všimáme si malé cedulky ledabyle připevněné na rozcestník s nápisem „Doktor Vlk“. To vypadá seriózně, vydáme se tam.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vydáme se po neoznačené pěšince, značené cesty po těch chodí přeci každý a nejsou zajímavé.</p> <p>Zvolit →</p>
---	---	---	---	--

Z kopečku máte výhled na celé nádraží a než se nadějete, už stojíte v železniční stanici (*strom vlevo od objektu*).

Proplétáte se skrze stále houstnoucí les, procházíte mlhou tak hustou, že by se dala krájet, a možná ještě dál... než narážíte na *rybníček Brčálník (bílá lavička nejbliž k hrázi)*.

Vydáváte se k městečku a koukáte, koho byste se zeptali. Až vám do oka najednou padne jeden podivný dům ve velké zahradě. Před domem stojí podivně vypadající chlapík a na zvonku stojí Pat a Mat. Ocitáte se u *branky Pata a Mata (hlavní vchod do objektu)*.

Ani nevíte, proč vám to najednou nepřijde jako až tak dobrý nápad. Ale už jste se jednou vydali na cestu, a tak se po chvilce ocitáte u *doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu)*.

Neoznačená pěšinka vás dovedla k *čarodějné chaloupce (vrata vlevo od objektu)*.

# HAVRAN ABRAXAS

(Medvěd – okolo objektu)

---

---

Ve hře zastupoval chodící Medvěd, který poskytoval rady. Můžete se odsud vydat na některé z hlavních rozcestí:

- *Železniční stanice (strom vlevo od objektu)*
- *Rybniček Brčálník (bílá lavička nejbliž k hrázi)*
- *Branka Pata a Mata (hlavní vchod do objektu)*

Taky vám mohl (potom, co zkontroloval, že máte vše potřebné) poslat za *čarodějnici (Lucka – u rituálu)* na závěr hry.



# ČARODĚJNICE

(Lucka – u rituálu)

---

---

Ve hře zastupovala Lucka čekající u rituálního místa, až jí donesete všechny ingredience.  
Poté vyvolala sabotéra, což, jak se ukázalo, byla víla Amálka. Podařilo se jí však utéci.  
Toto je konec Gamebooku.

Ještě jednou.

Zvolit →

Odhazujete všechny své získané předměty a věci v inventáři do ohně u čarodějky a pak se vydáváte znovu začít na *rozcestník (turistický rozcestník na návsí)*.

# BEZEDNÝ PYTEL (UVNITŘ)

(kontejner na textil)

Uvnitř bezedného pytle je mnohem více místa, než byste zvenku čekali. Skutečně pod sebou nevidíte žádné dno a jste velmi rádi za spletený provázek, po kterém se do pytle spouštíte. Okolo vás poletují různé kusy nářadí, ať už z obchůdku Bédi Trávníčka, tak určitě i z garáže a dílny Pata s Matem – někdo všechno nářadí sebral a schoval sem do pytle, aby sabotoval pohádku.

Těsně se vyhnete letícímu krumpáči a pak se zhoupnete, abyste nedostali zásah od pily ocasky. Pokud něco chcete dělat, tak byste si měli pospíšit.

Pochytáme okolo létající nářadí.

Zvolit →

Máme **kovadlinu**, přihodíme ji k poletujícímu nářadí.

Zvolit →

Máme **jehlu a nit** a **režnou záplatu**, zkusíme z nich ušít dno pytle.

Zvolit →

Než se nám tu něco stane, tak vyručujeme radši zase ven.

Zvolit →

Zprvu vám to jde, ale pak jako by se nářadí na vás slétlo. Au! Jau! Jauvajs! Potom, co vás zasáhl letící soustruh, už si nic nepamatujete a budíte se až u *doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu)*. Získáváte **bouli na hlavě**.

To byl teda nápad! Ztrácíte **kovadlinu** a udělali jste pohyb v bezedném pytli ještě nebezpečnější. Zůstáváte *tady*, ale radši byste tu nebyli.

Postupně začnete našívat záplatu po obvodu pytle. Čím více ji našíváte, tím více se pytel zmenšuje. Nářadí začne narážet o našitou část záplaty, ale rezná látka drží pevně, nářadí začne s cinkotem vylétávat ven z pytle a dopadat na podlahu sklepa. Dokončíte posledních pár stehů a hotovo. Bezedný pytel už není bezedný. Ale ouha – pytel se scvrknul natolik, že se skrze jeho hrdlo už nedostanete ven. Zkusíte se protáhnout, zaseknete se, zaberete... a najednou pytel povolí a vy vyletíte ven do sklepa.

Dopadnete vedle všeho scházejícího nářadí, v rukou **utržený kus bezedného pytle**. Oklepete se a vyjdete ven z domu, zastavujete se až u *rozcestíku (turistický rozcestník na návsi)*.

Těsně se vyhnete letícímu soustruhu a pak už přelézáte okraj pytle a stojíte opět ve *sklepě (kontejner na sklo)*.



# BRANKA PATA A MATA

(hlavní vchod do objektu)

Stojíte u branky velkého domu, na poštovní schránce vidíte napsáno „Pat a Mat“. Udivuje vás, že každý sloupek plotu je postavený v jiném úhlu, ale plot na nich očividně nějakým zázrakem docela drží. Při pohledu na dům máte pocit, že je na něm něco divného, ale nedokážete jasně říci, co je to nejdívnější – jestli je to různobarevná fasáda, z okna trčící traverza nebo ze střechy visící a houpající se žebřík, který podle vrstev listů vypadá, že z něj někdo spadl... asi tak loni v létě.

Před domem postává chlapík ve žlutém tričku a s rádiovkou na hlavě a nad něčím dumá. Vlevo od domu stojí garáž a napravo potom skleník vypadající, že každou chvíli spadne.

Zazvoníme na zvonek na brance, do kterého vede velký tlustý kabel.

Zvolit →

Zavoláme na chlapíka ve žlutém tričku s rádiovkou.

Zvolit →

S tím divným chlapíkem nechceme mít nic společného, ale dům vypadá zajímavě. Opatrně se proplížíme dovnitř.

Zvolit →

Podíváme se okolo po městečku, jestli tu není něco zajímavého.

Zvolit →

Ten dům a branka vypadají moc nebezpečně, než abychom tu na cokoliiv sahali nebo se tu déle zdržovali. Radši se otočíme ven z města.

Zvolit →

Zvonek vypadá, že ho někdo asi po vybití baterií předělal na napájení kabelem. Stisknete tlačítko zvonku, nevšímajíc si zlověstného zvuku elektrického jiskření. Tělem vám vzápětí projede 230V – někdo asi zvonek zapojil přímo do rozvaděče. Chvilí tancujete u branky v rytmu 50 hertzů a pak už si jen pamatujete, jak se budete u *doktora Vlka* (*mříž na věži vpravo od objektu*).

Chlapík se na vás po zavolání podívá a začne gestikulovat, abyste šli za ním. Projdete tedy brankou a ocitáte se u *Pata* (*strom uprostřed návse*).

Nenápadně obejdete dům dokola, vyhnete se nastraženým hrábím a pak ještě jedněm, až se nakonec dostanete zezadu k okénku do *sklepa* (*kontejner na sklo*).

Po chvíli bloudění vás zaujme otevřený obchod, ze kterého se ozývá nadávání. Vývěsní štít hlásá „Béda Trávníček – náradí všeho druhu“. Ocitáte se v *obchodu Bédi Trávníčka* (*červený kontejner vpravo od objektu*).

Necháváte dům za sebou. Těsně na hranici doslechu ještě slyšíte velkou ránu a zvuk rozbíjejícího se skla. Ještě, že už jste pryč. Po chvíli stoupání už opět stojíte u *rozcestníku* (*turistický rozcestník na návsi*).

V depu je odstaveno několik mašinek. Většina je úplně vyhaslá a spí. Jen na úplně zadní koleji stojí jedna až nezdravě zelená mašinka. Od ní se ozývá tiché naříkání.

Zeptáme se, co mašinku trápí.

Zvolit →

Navrhujeme dietu.

Zvolit →

Pokud máme **kýbl zdravě zelené barvy**, mašinku natřeme.

Zvolit →

Máme-li **živočišné uhlí**, nasypeme ho mašince do topeniště.

Zvolit →

Odejeme z depa.

Zvolit →

Mašinka s pláčem vykládá, že jí pořád bolí kotel. Že dostává samé mizerné uhlí (obyčejné ostravské černé, žádný antracit z Newcastleu!) a nechutný olej (ten je snad řepkový!). Už je z toho celá zelená.

Zůstáváte *tady*.

„Poslyš, mašinko, na špatný žaludek pomůže nejlépe trochu neškodného pŕstu.“

„S dietou táhni do Radotína! Vypadám snad, že ji potřebuji? To je léčba vhodná tak pro špinavé posunovací lokomotivy z nákladového nádraží. Já jsem přeci šlechtična!“

Zastydíte se a zůstáváte *tady*.

Ojoj, vy plantážníci! Vy šejdíři! Zdravě zelenou barvu nejde nikde ve hře získat. Hybaj k *doktoru Vlkovi (mříž na věži vpravo od objektu)*, ať ze z toho zápalu švindlu vyléčíte.

„Morsechadry, ty mě snad chceš otrávit!“ ... ale po chvíli brblání mašinka vypustila oblak páry a spokojeně si oddechla. Teď už má mnohem zdravější barvu. Ztrácíte **živočišné uhlí**, získáváte **plný pytel páry** a zůstáváte *tady*.

Po krátké procházce bludištěm kolejí jste dospěli zpět do *kolejiště (značka parkoviště mezi rybníky)*.

# DOMEČEK RÁKOSNÍČKA

(tyčka uprostřed hráze)

Vstoupili jste do Rákosníčkova domečku. Je docela malý, ale vypadá velice útulně. Není tu moc nábytku. Vidíte jednu skříňku a jednu židličku, na které sedí Rákosníček. Aspoň si už Rákosníček konečně pořídil normální televizi a nemusí koukat na předpověď počasí do rybníka. Ten obraz nebyl moc kvalitní.

Zkusíme si promluvit  
s Rákosníčkem.

Zvolit →

Podíváme se na předpověď počasí.

Zvolit →

Prohledáme Rákosníčkovu  
skříňku.

Zvolit →

Odejdeme z domečku.

Zvolit →

Nejste si jistí, jestli si Rákosníček chce povídat, ale přece jen to zkusíte. Přijdete k němu blíž a jste u *Rákosníčka (borovice nejblíž ke stavidlu)*.

Rákosníček vypadá rozhozeně, třeba se vám ho podaří rozptýlit něčím v televizi. Tak vypadá to, že jediný program je předpověď počasí. To nezní moc zábavně a Rákosníček brečí dál. Když už jste tu televizi zapnuli, aspoň se podíváte, jak to dnes s tím počasím vypadá. A jéje, prý samé bouřky. Tak to máte docela strach (získáváte **strach ze špatného počasí**). Zůstáváte *tady*.

Rákosníček je dostatečně rozhozen na to, aby si vás nevšímal. Prozkoumáte obsah jeho skřínky, třeba tam bude něco užitečného. Všechno vypadá jako harampádí. Hele, tyhle plavecké brýle vypadají použitelně. Strčíte si je do kapsy (získáváte **plavecké brýle**). Zůstáváte *tady*.

Chcete zase vyrazit na čerstvý vzduch. Opouštíte Rákosníčkův dům a jste opět na *verandě (borovice na kraji hráze)*.

# DOPRAVNÍ KANCELÁŘ

(sloup s transformátorem vlevo od objektu)

Nacházíte se v kanceláři, odkud se řídí doprava na celém nádraží. Z návěstního stroje ční páky ovládající závory, výhybky a návěstidla. Masivnímu dřevěnému stolu vévodí telegrafní přístroj z naleštěné mosazi. Po místnosti chodí sem a tam Nejvyšší pan železničář s velikou červenou čepicí a vypadá velmi bezradně.

<p>Popovídáme si s Nejvyšším panem železničářem</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Máme <b>knoflík</b>, tak ho panu železničáři nabídneme.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Jdeme k telegrafu.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vyjdeme ven z kanceláře.</p> <p>Zvolit →</p>
---	--	---	---

Nejvyšší pan železničář na chvíli přestane rázovat po místnosti. Vysvětlí vám, že je na nejvyšší míru rozladěn, protože kromě toho, že nikde nejezdí žádné vlaky, ještě ztratil knoflík ze své slavnostní uniformy. Ó hrůzo!!!

*Zůstáváte *tady*.*

Pan železničář přijme nabízený knoflík (ztrácíte **knoflík**). Vytáhne z kapsy jehlu a nit a hbitě ho na uniformu přišije. Slavnostně vám za to nabídne, že vás mašinky odvezou, kam budete chtít.

Získáváte podepsaný, ale nevyplněný **rozkaz k jízdě**.

*Zůstáváte *tady*.*

Krok. Druhý. Třetí. Došli jste k *telegrafu* (2. sloup elektrického vedení).

Projdete dveřmi a ocitáte se zpět v hale železniční stanice (*strom vlevo od objektu*).



# DRÁŽNÍ KOČKA

(nejbližší socha)

Mezi kolejemi sedí velká mourovatá kočka a tváří se důležitěji než Nejvyšší pan železničář (což vůbec není snadné). Už jí chybí jen červená čepice. Upřeně pozoruje všechny výhybky a na všechno dohlíží. Dnes se ale nic moc neděje.

Zamňoukáme na kočku.

Zvolit →

Podrbeme kočku na bříšku.

Zvolit →

Podrbeme kočku za oušky.

Zvolit →

Budeme kočku pozorovat.

Zvolit →

Vrátíme se.

Zvolit →

Kočka natočí ouška a pak se nechápavě podívá . . . „co prosím?“ Asi má pochybnosti o vašem dialektu. Zůstáváte *tady*.

Ssssssss! Prsssssk!  
Škrááááb! Hryz!  
S utrženou končetinou spěcháte k *doktoru Vlkovi* (*mříž na věži vpravo od objektu*). Získáváte **respekt ke kočkám**.

Kočka se zatvářila blahosklonně a lehce zavrňela. Když jste to zkusili znovu, kočka si odsedla na znamení, že audience byla ukončena. Na místě, kde seděla, jste našli **hrst mincí**.  
Zůstáváte *tady*.

Kočka sedí a nehýbe se.  
Kočka sedí a nehýbe se.  
Kočka si líže tlapku. Kočka sedí a nehýbe se. Kočka upřeně hledí skrz vás kamsi do dálky. Kočka sedí a nehýbe se. Kočka nepatrně pohnula ouškem. Kočka sedí a nehýbe se. Kočka se vymrští a uloví můru. Kočka sedí a žere můru. Kočka sedí a nehýbe se. Kočka sedí a nehýbe se. Vy také sedíte a nehýbete se, takže zůstáváte *tady*.

Odcházíte zpět do *kolejiště* (*značka parkoviště mezi rybníky*). Kočka tázavě hledí, jestli to jako bylo všechno. Kočka sedí a nehýbe se.

# GARÁŽ

(bagr na návsi)

Uvnitř garáže je tma. Když po chvíli štrachání najdete na zdi petrolejku a rozsvítíte ji, naskytne se vám pohled na prázdné police, prázdné věšáky na nářadí, na kterých podle obrysů na stěně ještě nedávno visely pily a sekery. Celkově působí garáž podivně prázdným dojmem. Tak to určitě vypadat nemá.

V rohu je nějaká hromada haraburdí a zbylých prken. Na spodních policích stojí plechovky s barvou a zásoba šroubků a maticek; obojí vypadá netknuté. V zadní části garáže ještě parkuje dvoukolák. Prostě zmizelo jenom nářadí.

Prohrabeme hromadu prken  
v rohu.

Zvolit →

Projedeme se dvoukolákem po  
zahradě.

Zvolit →

Otevřeme plechovky na spodní  
policí.

Zvolit →

Nějaké šroubečky a maticky by se  
mohly hodit, nabereme si plné  
kapsy.

Zvolit →

Část prken je už shnilá, část vypadá docela čerstvě. Najednou vás ale upoutá rukojeť něčeho zapadlého pod prkny. Chvilí ještě odhazujete prkna, než se vám naskytne pohled na **motorovou kosu**, na kterou asi ten, kdo sebral zbytek nářadí, zapomněl. Berete ji a vracíte se k *Patovi (strom uprostřed návse)*.

Nasedáte do dvoukoláku a chvíli s ním drandíte po zahradě. Najednou se mu ale zablokuje levé kolečko a v táhlém smyku končíte svoji jízdu ve *skleníku (velký sud na návsi)* a získáváte k tomu **střepey** z rozbitého skla skleníku.

Postupně otevíráte plechovky. Najednou si všímáte, jak stěna garáže začíná měnit svoji barvu na fialovou a pak se na ní zjevuje barevná spirála. Sednete si za zadek na zem a nevěřícně zíráte na to, jak se prkna začínají pohybovat a mluvit. Říkají asi něco hrozně vtipného, protože se najednou rozesmějete a nemůžete se přestat smát. Smích vás tak vyčerpá, že se rozhodnete si lehnout, jenom chvíli si odpočinete a pak budete hned pokračovat dál. Jenom chvíli, než ty prkna přestanou říkat takové kameňáky. To je...

Dál si pamatujete až postel u *doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu)*, který pronáší něco o tom, že ta dnešní mládež se hrozně snadno sjede.

Naberete si **plnou kapsu šroubečků**. Při prohrabování v matičkách pak objevíte **starý kompas**, tak ho taky vezmete.

Zůstáváte *tady*.

# KOLEJIŠTĚ

(značka parkoviště mezi rybníky)

Stojíte kdesi uprostřed ohromného kolejiště. Kolem vyrůstá les návěstidel s červenými a modrými světly. Jedna z kolejí je označena malou tabulkou s číslem 17, u níž se vyhřívá kočka. Další kolej vede k výtopně a ještě jedna do depa, odkud se ozývá tichý pláč. Na obzoru se táhne nástupiště.

Vylezeme na nástupiště.

Zvolit →

Půjdeme po 17. koleji.

Zvolit →

Zavoláme na kočku.

Zvolit →

Vykročíme k výtopně.

Zvolit →

Vyrazíme do depa.

Zvolit →

Po přezení několika kolejí se vám podařilo vydrápat na *nástupiště č. 3 (závora na začátku břehu)*.

Kolej vypadá nepoužívaně a vede na samý kraj nádraží. Došli jste až k *rezavé výhybce (strom u malého rybníka)*.

Voláte česky. Voláte německy. Voláte čičí. Voláte telefonem. Voláte jak na lesy. Kočka se stále tváří jako by nic. Co naplat, musíte vy k ní. Přicházíte k *drážní kočce (nejbližší socha)*.

Navzdory všemu očekávání se nestalo vůbec nic zvláštního a přicházíte k *lavičce před výtopnou (2. lavička na břehu)*.

Pražce jsou nevábné a chůze po nich nepohodlná. Uff, ještě že už jste v *depu (nejbližší socha vlevo od objektu)*.

# KŮLNIČKA

(socha s beranem na břehu)

Nacházíte se uvnitř malé kůlničky vonící nadehtovaným dřevem. Malý zázrak, že jste se sem vešli, protože kůlnička je vyplněna nejrůznějším harampádím. Mimo jiné kusy několika šlapacích drezín. Na stěně se skví nápis křídou „Nejvyšší pan železničář je . . .“ a dokreslené prasátko.

<p>Vyjdeme ven. Zvolit →</p>	<p>Poskládáme drezínu a nasedneme na ni. Zvolit →</p>	<p>Máme <b>plnou kapsu šroubečků</b>, tak zkusíme drezínu sešroubovat. Zvolit →</p>	<p>Prohlédneme si harampádí. Zvolit →</p>	<p>Prohrabeme harampádí. Zvolit →</p>
----------------------------------	---	---	---	---

Vycházíte na denní světlo, svět venku je tak podivně prázdný. Přicházíte zpět k lavičce před výtopnou (2. lavička na břehu).

Sestavili jsme z dílů šlapací drezínu. Vypadá, jako by ji maloval Picasso. Nasedli jsme na ni, nastartovali ... a drezína po několika metrech zběsilé jízdy vybuchla. Probouzíme se u doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu). To se dalo čekat.

Inspirováni Patem a Matem, sešroubovali jste nakonec z dílů několika drezín jednu docela funkční. Získáváte **šlapací drezínu** a vyjíždíte na ní do kolejiště (značka parkoviště mezi rybníky)!

No tedy, co všechno se tu nenajde. Třeba taková **zánovní lopata**. Pamatuje nejspíš už císaře pána, ale pořád je to lopata v nejlepším věku. Zůstáváte *tady*.

Po několika hodinách přehrabování se v hromadě zablýsklo cosi podlouhlého. Když jste to vytahovali, celá ohromná hromada harampádí vás zásypala. Probouzíte se u doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu), bohatší o mnohočetné pohmožděniny a patentní **narovnávací vohejbák**.



# LAVIČKA PŘED VÝTOPNOU

(2. lavička na břehu)

Stojíte u lavičky na malém plácku před výtopnou. Z výtopny se jindy line ruch, kouř a pára, ale dnes tam ale podezřelé ticho a budova výtopny se skrývá za neprostupným houštím. Na lavičce sedí pan Blahoš a zadumaně pokuřuje fajfku. Opodál stojí dřevěná kůlnička.

<p>Zkusíme vlézt do výtopny. Zvolit →</p>	<p>Dáme se do řeči s panem Blahošem. Zvolit →</p>	<p>Máme <b>extra pech</b>, tak se na pana Blahoše smutně zatváříme. Zvolit →</p>	<p>Odejeme do kolejiště Zvolit →</p>	<p>Vlezeme do kůlničky. Zvolit →</p>
---	---	--	--	--

Pokud máte **motorovou kosu**, ta párkrát hladově zavře a proseká všechno houští kolem výtopny. Ještě že jste včas schovali prsty. Ocítáte se ve *výtopně (malý strom na břehu)*.

V opačném případě se několik hodin prodíráte trnitými šlahouny, načež s poškrábaninami třetího stupně skončíte u *doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu)*.

Staříčkový pan Blahoš vám vypráví, jak ještě včera po celém nádraží jezdil jeden vlak za druhým, ale přes noc všem mašinkám došla pára a výtopna zarostla neprostupným houštím.

Navíc když tu v noci klimbal, zahlédl postavu s dlouhými vlasy, jak chodí kolem výtopny a pak nasedá na poslední noční vlak. Tady už pomůže jenom Zababa! Zůstáváte *tady*.

Pan Blahoš vypráví o čarodějném výhybce na 17. koleji, ze které vede odbočka k dílně železničního černokněžníka Zababy. Už ji dlouho nikdo nepřehodil. Možná proto, že málokdo ví, že to jde udělat jen za úplňku a je k tomu potřeba odříkat „Mašinka, výhybka, hradlo, most. Prosim tebe o milost, puť mě k panu Zababovi!“. Získáváte **zaklínadlo** a zůstáváte *tady*.

Prošli jste kolem několika cedulek „cestujícím se důrazně zapovídá vstupovati“ zatvářivše se, že vy rozhodně nikam necestujete (čím také?). Ocítáte se v *kolejišti (značka parkoviště mezi rybníky)*.

Otevřeli jste dveře natřené vyjetým olejem a ocitli jste se v *kůlničce (socha s beranem na břehu)*. Získáváte **upatlané ruce**.

# MAT

(mříž na zadní straně kostela)

Z podivného chlapíka se vyklubal Mat, druhý z místních kutilů. Stojí u okénka a gestikuluje na dole stojícího Pata, že on za zmizení náradí určitě nemůže. Také čas od času popadne nějakou věc a hodí ji Patovi dolů z okna.

Teď zrovna se přehrabuje v hromadě harampádí a bručí si u toho: „Baterie... tady někde byla... baterie...“

Zeptáme se ho, jestli neviděl  
někde klíček od garáže.

Zvolit →

Zeptáme se ho, jestli nemá pilu  
nebo nějaké jiné náradí.

Zvolit →

Máme **baterii**, dáme ji Matovi

Zvolit →

Necháme Mata být a vzdálíme se.

Zvolit →

Ukáže vám směrem na střechu:  
„Vypadl mi z kapsy, když jsem před nějakým časem padal ze žebříku, a zachytil se někde tam... podívejte se na střechu,“ ukáže vám.

Pokrčíte rameny a vydáte se na *střechu domu (schody do věže vpravo od objektu)*.

Nemá.  
*Zůstáváte u Mata.*

„Děkuju“ řekne Mat, otočí se a hodí baterii dolů Patovi (**baterii** ztrácíte). Pak zahrabe v harampádí a jako poděkování vám se širokým úsměvem do ruky vtiskne **režnou záplatu**.

Taky mu poděkujete a scházíte dolů do *sklepa (kontejner na sklo)*.

Opět se ocitáte na *půdě (vchod do věže kostela)*.

# NA DNĚ BRČÁLNÍKU

(skruž na louce pod hrází)

Podařilo se vám klesnout až na dno rybníka Brčálníku. Voda je čistá a jde v ní pěkně vidět. Vidíte spoustu chaluch a občas kolem vás propluje hejno ryb. Škoda, že nikde mezi nimi není zlatá rybka. No to nevadí, máte stejně dost věcí na práci, než abyste tu chytali ryby. Poplavete o kousek dál a všimnete si raka, který pochoduje sem a tam a na hlavě má při tom Rákosníčkovu čepici.

Zplaveme si s rybami.

Zvolit →

Prohledáme chaluchy.

Zvolit →

Poprosíme raka o čepici.

Zvolit →

Ukradneme rakovi čepici.

Zvolit →

Vyplaveme na břeh.

Zvolit →

Někdy neuškodí trochu zrelaxovat. Rozhodnete si zaplavat si s rybami. Ztrácíte pojem o čase. Plavete, plavete, až narazíte na zvláštní tunel. Rozhodnete se proplout skze něj, až vyplavete z odpadní roury u *lavičky před výtopnou (2. lavička na břehu)*.

Dno rybníka by mohlo obsahovat samé poklady. Na dně přímo nic nevidíte, ale třeba bude něco schovaného v chaluhách. Chvíli v nich hrabete, až narazíte na pilu. Získáváte **pilu** a zůstáváte *tady*.

Rak si možná jen myslel, že se pro čepici nikdo nevrátí a když přece slušně požádáte, tak by vám ji mohl dát. Připlavete blíže k němu a celou situaci mu vysvětlíte. „Nález je nálezce, a jestli si myslíš něco jiného, tak Tě hezky zmáčknou“. Ukáže vám svá velká klepeta a vy radši odplujete kousek dál od něj. Zůstáváte *tady*.

Když to nejde po dobrém, zkusíte to po zlém. Opatrně se připlazíte k rakovi tak, aby si vás nevšiml, a seberete mu čepici z hlavy. Začnete plavat rychle pryč a rak vyrazí za vámi. Už to vypadá, že vás chytí a cvakne po vás svým klepetem. Ucítíte bolest v noze, ale přidáte a podaří se vám raka setřást a vyplavat na povrch. Podíváte se na svoji nohu a vidíte, že krvácíte a tak se rozhodnete vydat k *doktorovi Vlkovi (mříž na věži vpravo od objektu)*. Získáváte **čepici**.

Už je vám v té vodě docela zima a nechcete nastydnout. Rozhodnete se vyplavat na břeh. Ocitáte se u *rybníku Brčálník (bílá lavička nejbliž k hrázi)*

# NEBESKÁ OBLOHA

(stavidlo na hrázi)

Vylezli jste po žebříku, tak vysoko, že se radši neopovažujete podívat se dolů. Na nebi není ani mráček. Měsíc teď dorůstá, a tak z něj vidíte jen kousek. Kde jsou ale hvězdy? Natáhnete ruku směrem k obloze, když ucítíte že máte mokrý prst. Váš prst zmizel. To je ono! Někdo natřel hvězdy neviditelnou barvou, ještě ale našťestí nezaschla. To by mělo jít nějak smýt.

Máme **plný pytel páry**, tak  
očistíme hvězdy.

Zvolit →

Budeme se koukat na měsíc.

Zvolit →

Zkusíme se dotknout měsíce.

Zvolit →

Slezeme po žebříku dolů.

Zvolit →

Pokud máte **čistý kapesník**, vypustíte trochu páry na hvězdy a začnete je pořádně leštit. Jak tak mácháte rukama, najednou se do něčeho praštíte. Nastříkáte tím směrem páru. Vidíte před sebou obrys kbeliku a vypadá to, že z něj něco kape. Je to neviditelná barva. Ztrácíte **čistý kapesník** a získáváte **kbelík neviditelné barvy**.

Pokud ale **čistý kapesník** nemáte, vypustíte trochu páry na hvězdy. Jejich obrysy už jsou zřetelnější, ale chtělo by to tu barvu z nich ještě něčím setřít.

V každém případě zůstáváte *tady*.

Ten měsíc je vidět dneska jen trošku, ale je tak hezký. Na chvíli si lehnete a jen tak na něj koukáte. Připadáte si jako v pohádce (získáváte **pocit jako v pohádce**). Zůstáváte *tady*.

Už máte po dlouhé cestě hlad. Tajně doufáte, že pohádkový měsíc je ze sýra. Natáhnete se, postavíte se na špičky, když tu náhle ztratíte rovnováhu a padáte ze žebříku. Probouzíte se u *doktora Vlka (mříž na věži vpravo od objektu)*.

Docela fouká a už nevíte, co tu dělat dál. Opatrně slezete po žebříku a stojíte zpátky na *Rákosníčkově verandě (borovice na kraji hráze)*.



# NÁDRAŽÍ ZABABOV

(strom na konci cesty mezi rybníky vlevo)

---

---

Všude je spousta kolejí, na nichž stojí futuristicky vypadající mašinky. Tipujete lokomotivy na termonukleární pohon (samozřejmě chybně). Opodál postává chlapík s přísným pohledem, silnými brýlemi a logaritmickým pravítkem v kapse. Vypadá jako inženýr – ale omyl: je to sám železniční černokněžník Zababa!

Požádáme černokněžníka o radu.

Zvolit →

Pomoc, Zababa! Co nejrychleji zpět!

Zvolit →

„S tou zarostlou výtupnou vám neporadím, jsem železniční čaroděj, žádný botanik. Ale kdyby vás trápila mlsná mašinka, co je od špatné stravy celá zelená, něco bych pro vás přeci jenom měl.“ Dostáváte **živočišné uhlí** (lokomotivní balení, užívejte jeden pytel ráno a jeden večer na lačný kotel).

Hodíte uhlí na korbu a supíte na plně naložené drezíně vstříc smíchovskému nádraží. Přijíždíte do *kolejiště (značka parkoviště mezi rybníky)*.

Nasedli jste na drezínu a uhaníte jako o život. Brzy v dálce zasvítí světla smíchovského nádraží a jste zpět v *kolejišti (značka parkoviště mezi rybníky)*. To tedy byla jízda!

# NÁSTUPIŠTĚ Č. 3

(závora na začátku břehu)

Třetí nástupiště se táhne až kamsi do dálky. Přemýšlíte, proč je třetí, když žádné jiné nástupiště není v dohledu. Možná je to tím, že nevidíte přes davy čekajících lidí. Zjevně už dlouho neodjel žádný vlak. Jeden tu stojí, ale nikdo do něj nenastupuje. Mezi lidmi poskakuje malý klučina.

<p>Dáme se do řeči s klučinou. Zvolit →</p>	<p>Vstoupíme do kolejiště. Zvolit →</p>	<p>Půjdeme na druhý konec nástupiště. Zvolit →</p>	<p>Vrátíme se zpět do nádražní haly. Zvolit →</p>	<p>Prohlédneme si vlak. Zvolit →</p>
---	---	--	---	--

Klučina na vás během chvílky vychrlil, že se jmenuje Pašíček, že vlakem jezdí k babičce do Všenor, ale teď už má dvě hodiny třicet tři minut zpoždění, že viděl mezi kolejemi krásnou čičí atd. atd. Získáváte **nakažlivé nadšení**. Zůstáváte *tady*.

Za normálních okolností byste to sotva přežili, ale teď tu vážně nic nejezdí. Ocitáte se kdesi v *kolejišti* (značka parkoviště mezi rybníky).

V davu bylo těžké spočítat, kolik konců nástupiště má, ale nakonec jste k jednomu dobloudili. Pokračujete po pěšince a ocitáte se u *lavičky před výtopnou* (2. lavička na břehu).

Párkrát jste zakopli o nastavenou nohu, ale už vcházíte do *železniční stanice* (strom vlevo od objektu).

Na vlaku není napsaná žádná cílová stanice, jen velký nápis červeným inkoustem „zvláštní vlak“. A zvláštní skutečně je: zavřené dveře, zatažené záclonky v oknech a chybí lokomotiva. Jestli chcete, můžete otevřít dveře a ocitnout se ve *zvláštním vlaku* (bílá socha na začátku břehu). Jinak zůstáváte *tady*.

# OBCHOD BÉDI TRÁVNÍČKA

(červený kontejner vpravo od objektu)

Hned u vstupu na vás vizuálně zaútočí slogany „Sekačky za nejlepší cenu!“ a „Přijďte si zatočit kolem štěstí!“. Po úspěšném odražení jejich útoku se pak rozhlédnete po prodejně – a užasnete v tom, že tu není nic. Ne takové to *nic* ve smyslu *nic zajímavého*, ale to surové, jasné a absolutní *vůbec nic* znamenající úplně prázdné police a regály.

Na židli uprostřed obchodu sedí Běda Trávníček a vypadá velmi smutně: „Ještě včera,“ povídá, „ještě včera tady byly plné regály seker, sekaček, pil, šroubováků, lopat, vrtáků, kompresorů a všeho možného... dokonce i eskalátory jsme tady měli. A dneska ráno? Nic! Zhola nic! Všechno ukradli, ani zednickou lžící tady nenechali.“

Zkusíme Bědu Trávníčka  
utišit.

Zvolit →

Máme **pružiny**, zkusíme je  
prodat.

Zvolit →

Počkáme, než naskladní  
nové věci.

Zvolit →

Máme **peníze**, něco si  
koupíme.

Zvolit →

V obchodě není nic  
zajímavého, vydáme se  
jinam.

Zvolit →

„To bude dobré, nemůžete  
prodávat něco jiného?“  
zkusíte nadhodit. Běďa

Trávníček se na vás  
podívá, jako byste mu  
právě rozšlapali koťátko,  
a začne po okolí rychle  
shánět něco, co by po vás  
hodil. Naštěstí nože, sekery  
ani kladiva v obchodu  
nejsou, tak vám cestou ze  
dveří přistane na zádech  
jenom **sazenice rákosí**,  
kterou obratně strkáte do  
kapsy a raději utíkáte až  
k *rozcestníku (turistický  
rozcestník na návsi)*, než  
vám na zádech přistane  
něco horšího.

„Áááá, pružinky,“ rozjasní  
se Běďovi oči. Zkusí je  
natáhnout, pustit, znovu  
natáhnout, podívá se na ně  
zblízka. A pak otevře  
pokladnu a na stůl vysype  
nějaké **peníze**. Berete je  
a zůstáváte *tady*.

To je odvážné! Sedáte si na  
židli na boku prodejny  
a čekáte. Čekáte. Čekáte.  
Čekáte. Čekáte. Čekáte.  
Čekáte. Čekáte. Čekáte.  
Čekáte. Čekáte. Čekáte.  
Čekáte. Čekáte. Čekáte.  
Čekáte. Čekáte. Získáváte  
**trpělivost** a **růže**. A pak  
jdete radši někam pryč,  
třeba k *železniční stanici*  
(*strom vlevo od objektu*),  
tam bude určitě živěji.

„Ale já tu mimo těch  
pružinek nic nemám,“  
zaláteří Běďa. „Ledaže  
byste chtěli tadyto“,  
nabídne vám velikou jehlu  
na šití hrubé látky  
s kouskem rezné nitě.  
Podíváte se po obchodě,  
zhodnotíte, že tohle je  
nejlepší možná koupě,  
a **jehlu a nit** koupíte  
(**peníze** ztrácíte).  
Zůstáváte *tady*.

Vycházíte z obchodu  
a vydáváte se zpět  
k *brance Pata a Mata*  
(*hlavní vchod do objektu*).

U domu stojí chlapík ve žlutém tričku s modrou rádiou na hlavě. Uvítá vás a představí se vám jako Pat. Pak začne lamentovat, že mu Mat určitě schoval všechno nářadí a jestli náhodou nevíte, kde je klíček od garáže.

U nohou mu právě leží něco, co vypadá jako kříženec dvířek do kurníku s gilotinou – důmyslná soustava kladek, provázků a pružinek otevírající dvířka, když se na padací mostek postaví slepice, ale drsně zaklapávající padací dveře, když si tam stoupne něco těžšího, třeba liška.

Prozkoumáme zamčenou garáž, na kterou Pat ukazuje.

Zvolit →

Máme **malý klíček**, zkusíme jestli nebude pasovat do garáže.

Zvolit →

Nabídneme se Patovi, že mu pomůžeme s tím, co právě vyrábí.

Zvolit →

Máme **zahradní konev**, nabídneme ji Patovi.

Zvolit →

Opustíme Pata a vydáme se do domu.

Zvolit →

Garáž je zamčená velikým visacím zámkem a dveře vypadají pevně. Obejdete garáž kolem dokola a málem se zabijete o v trávě schovanou **kovadlinu**. Potězkáte si ji, řeknete si, že s kovadlinou se cítíte jistější, a vezmete si ji. A aby vás Pat neviděl, že si odnášíte kovadlinu, tak se radši vydáte okolo domu ke *skleníku (velký sud na návsí)*.

Po chvílce přesvědčování zrezivělý klíček zajel do zámku a po chvíli kroucení se vám povedlo zámek i odemknout. Pokračujte do *garáže (bagr na návsí)*.

„Potřeboval bych to uříznout tady, tady, tady a pak tááákhle kolem dokolečka. A sedmkrát.“

Pokud máte **pilu** a **trpělivost**, tak se vám nakonec povede uříznout všechno tak, jak to Pat chtěl. Po chvíli před vámi stojí ultimátní Kurníkátor 3000, automatické dveře do kurníku. Potěšený Pat vám věnuje zbylé **pružiny** a **kilometr provázku** a vy zůstáváte *tady*.

Pokud ale **pilu** a **trpělivost** nemáte, s Patem se rozloučíte, že jdete do *obchodu Bédi Trávníčka (červený kontejner vpravo od objektu)*, jestli tam třeba pilu neseženete.

Pat konev vezme, podívá se na ni a než se nadějete, zastaví ji do své konstrukce dvířek od kurníku – teď budou navíc obsahovat i kropítko slepic. Ztrácíte **zahravní konev** a zůstáváte *tady*.

Vystoupáte po schodech až na *půdu (vchod do věže kostela)*.



# PŮDA

(vchod do věže kostela)

Půda je tak nízká, že se zvládnete postavit jen v samotném jejím středu. Je osvětlená skrze dvě okna, jedno střešní, ke kterému dokonce vedou schody, a druhé ve štítu domu, vedle kterého postává chlapík v červeném tričku s kulichem a něco gestikuluje směrem ven.

V zadní části se nachází několik úhledně vyskládaných papírových krabic.

<p>Jdeme za chlapíkem v červeném tričku a s kulichem.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vykloníme se z okna ve štítu domu.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Prozkoumáme krabice navršené na velké hromadě.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vykloníme se ze střešního okna a opatrně vylezeme ven.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Nic nás tu nezaujalo, vydáme se ven před dům.</p> <p>Zvolit →</p>
---	---	---	---	--

Pokračujte k *Matovi* (mříž na zadní straně kostela).

Cestou k oknu uklouznete na šlupce od banánu a vyletíte nohama napřed ven z okna. Stihnete se ale včas ještě zachytit rukama nějakého visícího lana a tak zmírnit svůj pád. Získáváte **natlučenou kostrč** a ocitáte se u *Pata* (strom uprostřed návse), před kterého jste dopadli.

Otevřete zkusmo několik krabic. Objevujete stará rodinná fotoalba, nějaké štosy papírů, faktury na nákup spousty stavebního dřeva, záruční list k motorové kose, ... a taky jednu **svíčku**. Berete ji a zůstáváte *tady*.

Pomalou, abyste neuklouzli, vylezete ven z okna. Už už se chcete chytnout antény na střeše, když tu si všimnete, že je přivázaná k hromosvodu jenom provázkem. Chytíte se tedy radši okapu, který zaskřípe, ale udrží vás. Ocitáte se na *střeše domu* (schody do věže vpravo od objektu).

Seběhnete po schodech, projdete přes zahradu a zastavíte se u *branky Pata a Mata* (hlavní vchod do objektu).

# REZAVÁ VÝHYBKA

(strom u malého rybníka)

Na 17. koleji stojí stará rezavá výhybka. Zjevně už ji dlouhé roky nikdo nepřehodil a neprojel do odbočky.

Vrátíme se zpátky do kolejiště.

Zvolit →

Zkusíme výhybku jen tak přehodit.

Zvolit →

Máme-li **zaklínadlo** a **měsíc v úplňku**, zkusíme zaklínadlo odříkat.

Zvolit →

Máme-li **otevřenou výhybku** a **šlapací drezínu**, můžeme jet dál.

Zvolit →

Klopýtáte mezi pražci a litujete,  
že jste si nenatáhli ariadninu nit.  
Nakonec šťastně najdete místo  
v *kolejišti (značka parkoviště mezi  
rybníky)*, odkud jste sem prve  
přišli.

Uf. Uff. Ufff. Ufff... A nic. To je  
tedy smůla. Získáváte **extra pech**  
a zůstáváte *tady*.

„Mašinka, výhybka, hradlo, most.  
Prosím tebe o milost, pusť mě  
k panu Zababovi!“. Klaplo to  
a výhybka se sama přehodila.  
Získáváte **otevřenou výhybku**  
a zůstáváte *tady*.

Projíždíte na drezíně do odbočky.  
Šlapete dál a dál, krajina se zdá  
být čím dál méně povědomá.  
Nakonec přijíždíte na velké  
nádraží a vystoupíte na *nádraží  
Zababov (strom na konci cesty  
mezi rybníky vlevo)*.

# RYBNÍČEK BRČÁLNÍK

(bílá lavička nejbliž k hrázi)

Stojíte u Brčálníku. Voda vypadá celkem čistě a vidíte v ní svůj odraz. Slyšíte pláč vycházející z Rákosníčkova domu a občas taky cinkání vycházející odněkud z dále. U břehu rybníka stojí květinový výtah. Vypadá to, že vede k Rákosníčkovi domů. Pomyslíte si, že dneska byste to klidně vzali po schodech nebo po žebříku, ale nic jiného, co by vám pomohlo se dostat domů k Rákosníčkovi, nevidíte. Popojdete k výtahu blíže, když tu si všimnete, že jeden jeho okvětní lístek je pryč. Tak ten nebude fungovat

Máme <b>kámen</b> Začneme házet žabky. Zvolit →	Použijeme výtah. Zvolit →	Máme <b>plavecké brýle</b> , potopíme se. Zvolit →	Máme <b>mýdlo</b> , tak si vypereme. Zvolit →	Půjdeme za podivným cinkotem. Zvolit →	Vydáme se z lesa pryč zpět k rozcestí. Zvolit →
---	------------------------------	--	---	--	---

Vezmete plochý kámen do ruky. Rozpřáhnete se a hodíte hezkou žabku. Kamínek zmizel v nedohlednu (**kámen** ztrácíte). To byla zábava! Pomyslíte si, že je škoda, že byl jen jeden a vydáte se pro další. Přesouváte se na *verandu (borovice na kraji hráze)*.

Pokud máte **lístek z květiny**, výtah zprovozníte (ztrácíte **lístek z květiny**) a kdykoliv vás vyveze nahoru na *Rákosničkovu verandu (borovice na kraji hráze)*. Pokud jste výtah ještě neopravili, tak se ani nehne. Zůstáváte *tady*.

Pokud máte **rostlinku rákosí** a **kovadlinu**, použijete rákosí jako šnorchl. Ještě, že si pamatujete, že rákosí je duté. Kovadlina vám pomůže klesnout na *dno rybníka (skruž na louce pod hrází)*. Pokud některou věc nemáte, nepodaří se vám potopit dost hluboko nebo na dost dlouho. Brzy to vzdáte a zůstáváte *tady*.

Nikde nikdo, tak se vysvlečete do spodního prádla. Špinavé oblečení namydlíte a vymácháte v rybníku. Vypadá to, že mýdla neubývá. Pokud máte **posmrkaný kapesník**, vypral se s oblečením a je teď hezky čistý (ztrácíte **posmrkaný kapesník** a získáváte **čistý kapesník**). Pokud máte **upatlané ruce**, hezky jste je vydrbali a ztrácíte **upatlané ruce**. Zůstáváte *tady*.

Pozorně nasloucháte a snažíte se najít zdroj cinkání. Prostupujete houštím a ten zvuk je stále hlasitější. Nakonec se před vámi vynoří mytina a na ní stojí rusalka. Ocítáte se u *rusalky (druhý konec mostku přes odtok z rybníka)*.

Po chvíli začala mlha řídnout, po chvíli začal řídnout i les a najednou jste se vyloupli u *rozcestníku (turistický rozcestník na návsi)*.

# RÁKOSNÍČEK

(borovice nejbliž ke stavidlu)

Přišli jste k Rákosníčkovi blíž, nebudete na něho přece mluvit přes celý pokoj. Rákosníček je evidentně rozrušený. Nahlas vzlyká a na obličeji se mu lesknou slzy. Občas se vysmrká do svého látkového kapesníku. Nevypadá, že by byl zraněný, tak ho snad nebudete muset nést až k doktoru Vlkovi. To ale ještě neznamená, že se nestalo něco hrozného. Doufáte, že mu budete umět pomoci.

Zeptáme se Rákosníčka,  
proč pláče.

Zvolit →

Máme **čepici**, tak ji dáme  
Rákosníčkovi.

Zvolit →

Máme **upovídánost**, tak  
zkusíme s Rákosníčkem  
zavést hovor o jeho  
koníčkách.

Zvolit →

Máme **gumičku**, tak  
nabídneme Rákosníčkovi  
gumičku proti stresu.

Zvolit →

Opustíme Rákosníčka.

Zvolit →

„No, no, Byl jsem takhle u Brčálníku, najednou mi přestaly hvězdy svítit na cestu a padla taková tma. Už za ty roky moc dobře nevidím, víš? Zakopl jsem a moje čepice, ta čepice, co někdy nosím, když řeším záhadu, spadla do rybníka. Teď nevím, co si bez ní počnu“. Rákosníček se vysmrká a pláče dál.  
*Zůstáváte tady.*

„Děkuji, děkuji. Jak se Ti jen odvděčím? To chce něco cenného, už vím. Dám Ti tuhle perlu. Pozor, aby se nezničila. To by chtělo ji do něčeho dát“. Rákosníček vám podá perlu, kterou opatrně zabalil do svého posmrkaného kapesníku. Ztrácíte **čepici**, získáváte **perlu a posmrkaný kapesník**. Zůstáváte *tady*.

Po chvíli se vám podařilo Rákosníčka rozmluvit.  
„Mně se vždycky líbilo, když si někdo umí sám něco nového postavit. Já chtěl být vždycky kutil. Kdysi dávno jsem si i koupil tohle kladivo a nějaké hřebíky.“ Vytáhne ho z kapsy a zamává vám jím před obličejem. Zeptáte se ho, jestli si kladivo a hřebíky můžete vzít, a Rákosníček vám ho vloží do ruky (získáváte **kladivo s hřebíky**). Byl to náročný rozhovor, tak **upovídánost** ztrácíte. Zůstáváte *tady*.

Rákosníček si s gumičkou chvíli jen tak hraje, pak vám ji vrátí a brečí dál.  
*Zůstáváte tady.*

Už vás nebaví se s Rákosníčkem dál vybavovat a jdete prozkoumávat *Rákosníčkův domek (tyčka uprostřed hráze)*.



# RÁKOSNÍČKOVA VERANDA

(borovice na kraji hráze)

Před vámi stojí malý Rákosníčkův domek, jste na Rákosníčkově verandě. Vypadá, že je postavená z kvalitního dřeva a že by vás mohla udržet. Opatrně našlapujete a obcházíte domek ze všech stran. Za domečkem vidíte žebřík, který vede někam do nebes. Když ho ale blíže prozkoumáte, spatříte, že je jedna z příček rozříznutá v půli. Musel to určitě provést záškodník. Navíc je tu velká hromada kamení. Vypadá to, že si Rákosníček chce postavit na verandě krb. Všechny stavební práce dělají Pat a Mat, takže to k nim nebude daleko. Přijde vám, že asi není zrovna moc bezpečné nechat si postavit krb zrovna od těch dvou, když je tu všechno kolem ze dřeva. Bylo by ale pěkné mít tu více světla.

Zaklepeme na dveře.

Zvolit →

Použijeme žebřík.

Zvolit →

Sebereme kámen.

Zvolit →

Sjedeme výtahem dolů  
k Brčálníku.

Zvolit →

Zaklepeme na dveře Rákosníčkova domečku. „Dále,“ ozve se z domečku, a můžete vstoupit. Stojíte v *Rákosníčkově domečku* (*tyčka uprostřed hráze*).

Jestli máte **kladivo s hřebíky**, **pilu** a **rostlinku rákosí**, pustíte se do oprav. Rákosí pilou rozpúlíte a přitlučete ke zbytku žebříku. Bohužel se ale praštíte do prstu. Kladivo už nechcete ani vidět (ztrácíte **kladivo s hřebíky** a **rostlinku rákosí**, ale získáváte **bolavý prst**). Zůstáváte *tady*, ať už jste žebřík teď opravili, nebo ne. Pokud jste žebřík opravili už dříve a nemáte **bolavý prst**, vylezete k *nebeské obloze* (*stavidlo na hrázi*).

Je tu taková hromada kamení, jeden určitě Rákosníčkovi chybět nebude. Vyberete si jeden hezký placatý a strčíte si ho do kapsy. Nechcete je přece tahat všechny (získáváte **kámen**). Zůstáváte *tady*.

Nastoupíte do květinového výtahu. Stiknete tlačítko a jedete pomalu dolů. Skončíte u *rybníku Brčálník* (*bílá lavička nejblíž k hrázi*).

# SKLENÍK

(velký sud na návsi)

Skleník vedle domu Pata a Mata vás překvapuje tím, že v něm skutečně něco roste a vypadá to, že se o to i někdo stará. Skleník samotný je klasické konstrukce ze skleněných tabulí, asi osm metrů dlouhý a tři metry široký. Na konstrukci skleníku je ale něco, co vás podvědomě zneklidňuje... zvláště u tohoto domu.

Uvnitř skleníku roste mnoho ovoce, zeleniny i rostlin, které jste v životě neviděli. A dokonce tu je i volné místo, kam by šlo něco zasadit.

<p>Zkusíme si něco zasadit (máme <b>sazenici rákosí</b>).</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Prozkoumáme konstrukci skleníku.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Sklidíme nějaké ovoce a zeleninu, co tu roste.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Za skleníkem roste nějaké zajímavé křoví, podíváme se na něj.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Skleníky nás nezajímají, vydáme se do domu.</p> <p>Zvolit →</p>
---	---	---	--	--

<p>Zasadíte <b>sazenici rákosí</b> (ztrácíte ji) a poodstoupíte. Pokud máte <b>trpělivost</b>, tak počkáte a za chvíli vám vyroste <b>rostlinka rákosí</b>. Pokud <b>trpělivost</b> nemáte, tak vás čekání omrzí a odejdete.</p> <p>V obou případech si ale berete <b>zahravní konev</b> a vydáváte se k <i>brance Pata a Mata (hlavní vchod do objektu)</i>.</p>	<p>Skleník je postavený z mnoha dílů, které nemohou pasovat do sebe, ale nějak zázračně to všechno drží pohromadě. Po chvíli si všimáte, že jedna dlouhá tyč vlastně vůbec nic nedrží, zadržíte dech a vytáhnete ji.</p> <p>A skleník stojí dál! Získáváte <b>dlouhou tyč</b> a vracíte se opatrně k <i>brance Pata a Mata (hlavní vchod do objektu)</i>.</p>	<p>Začnete sklízet rajčata, okurky a podivné oranžové lusky. Jeden z lusků vám praskne v ruce a vyteče vám pod nohy. Uklouznete na náhle kluzké podlaze a rozplácnete se jak dlouzí tak širocí, rajčata a okurky pod sebou rozmačkáte na kaši. Potom, co se na několikátý pokus posbíváte na nohy, si opatrně odkapete tekutinu z lusku do lahvičky. Získáváte <b>rajčatové tričko</b> a v lahvičce <b>přírodní mazivo</b>.</p> <p>Radši neriskujete sklizení dalších plodin a tak se vydáváte do <i>sklepa (kontejner na sklo)</i>, kde si snad nikdo vaší <i>zašpinělosti</i> nevšimne.</p>	<p>Skrze křoví vede pěšinka. Vydáváte se po ní a najednou se začne objevovat mlha, která stále houstne a houstne. Už si myslíte, že jste se ztratili a bídě tu zhynete, když tu se před vámi objeví <i>mýtiná s rusalkou (druhý konec mostku přes odtok z rybníka)</i>.</p>	<p>Opouštíte skleník a vcházíte dveřmi do domu. Chvíli váháte a pak zamíříte po schodech nahoru, až se ocitáte na <i>půdě (vchod do věže kostela)</i>.</p>
---	---	---	---	--

# SKLEP

(kontejner na sklo)

Temný sklep obsahuje mnoho zákoutí a trochu vám nahání strach. Co vaši pozornost upoutá nejvíce, je veliký růžový pytel v rohu sklepa vypadající o hodně čistěji, než cokoliv jiného ve sklepě. Nemáte nejmenší tušení, jak se tu vzal, ale vedou k němu po zaprášené podlaze stopy, jak kdyby do pytle někdo něco nedávno táhl.

Mimo pytle nevidíte ve sklepě nic neobvyklého – v zadní části sklepa je tma, protože tam nefunguje světlo a petrolejka na stěně je rozbitá – nemá knot ani skleněnou část, která by chránila případný plamének před sfouknutím. Poblíž komína vidíte nějaká záhadná dvířka s nečitelných nápisem „.Ý..H“ a na boku sklepa pootevřené dveře, za kterými tušíte schodiště.

<p>Ten veliký pytel v rohu vypadá, že sem vůbec nepatří, rozhodneme se ho prozkoumat.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Prozkoumáme podivná dvířka poblíž komína.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Prozkoumáme část sklepa, ve které se nesvítí.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Máme <b>svíčku</b> a <b>střepey</b>, opravíme s nimi petrolejku a posvítíme si.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Je tu vlhko a tma, vydáme se po schodech nahoru.</p> <p>Zvolit →</p>
---	--	--	--	---

<p>Růžový pytel vypadá divně. Zkusíte do něj nahlédnout, ale nic nevidíte. Pokud máte <b>kilometr provázku</b>, tak ho uvazujete na okraj pytle a pomalu se spouštíte dovnitř. Ocitáte se v <i>bezdném pytli (kontejner na textil)</i>.</p> <p>Pokud provázek nemáte, tak do pytle skočíte po hlavě... a pak padáte, padáte a padáte a cestou narážíte do poletujícího náradí. „Tak sem se všechno podělo“ projde vám hlavou těsně před tím, než vám hlavou málem projde i letící kladívko.</p> <p>Budíte se s obrovskou boulí na hlavě u <i>doktora Vllha (mříž na očích opraveno od objektu)</i>.</p>	<p>Za dvířky se nachází nákladní výtah. Vlastně netušíte, proč jste se k tomu v tomto domě odhodlali, ale vlezete dovnitř a zmáčknete tlačítko. Výtah se pohne a zaskřípe tak, že si myslíte, že se v další chvíli rozpadne a vy s ním.</p> <p>K vašemu překvapení se ale po chvíli dvířka otevřou a vy se ocitáte na <i>půdě (vchod do věže kostela)</i>.</p>	<p>Pomalu ohmatáváte věci v temnotě a doufáte, že najdete něco užitečného. Po chvíli nahmatáváte shnilou bramboru, tak ji radši zase zahodíte do temnoty. Bez světla si tady moc neporadíte.</p> <p>Z temného sklepa dostanete sklíčený pocit, a tak se radši vydáte okénkem ven do zahrady a do <i>skleníku (velký sud na návsí)</i>.</p>	<p>Obratně se vyhnete shnilým bramborám a postoupíte až k zadní stěně sklepa. Tady v temné polici najdete několik baterií. Jednu <b>baterii</b> si schováváte do kapsy a doufáte, že je nabitá.</p> <p>Zůstáváte <i>tady</i>.</p>	<p>Vylezete ven z domu a dojdete k <i>brance Pata a Mata (hlavní vchod do objektu)</i>.</p>
---	--	--	---	---

# STŘECHA DOMU

(schody do věže vpravo od objektu)

Balancujete na střeše domu Pata a Mata, kam jste vylezli skrze střešní okénko z půdy. Na střeše je množství podivně přidělaných antén, které se ve větru lehce kinklají. Mimo antén vaši pozornost ale nejvíce přitahuje zbytek žebříku, který visí našikmo přes hranu střechy dolů. Jeho posledních několik příček chybí, jako kdyby je někdo prošlápl všechny najednou.

Na samotném konci žebříku vidíte, že se leskne a houpe nějaký klíč zachycený na hřebíku.

Moc se nám klepou kolena, zalezeme zpátky dovnitř.

Zvolit →

Zkusíme ke klíčku opatrně dolézt.

Zvolit →

Máme **dlouhou tyč**, zkusíme s ní klíček opatrně sundat.

Zvolit →

Ocitáte se na *půdě* (*vchod do věže kostela*).

Dokud jsou na žebříku příčky, tak to jde snadno. Ale poslední příčka končí asi tři metry od konce žebříku. Zkusíte se zachytit nohama za vylomené zbytky bývalých příček... a s drkotáním sjíždíte dolů jako namydlený blesk, prolétáte okolo klíčku a obloukem přistáváte v trnitém křoví za domem.

Se zabodanými trny v celém těle se raději odbelháte za *doktorem Vlkem* (*mříž na věži vpravo od objektu*), aby vám trny vyndal.

Dolezete k poslední příčce žebříku a natáhnete tyč. Skoro nestačí, tak se natáhnete ještě víc – a povede se vám klíček zaháknout! Získáváte **malý klíček** a rychle zalézáte nazpět na *půdu* (*vchod do věže kostela*) do bezpečí.



# TELEGRAF

(2. sloup elektrického vedení)

Na stole se vyjímá veliký telegrafní přístroj z leštěné mosazi: masivní telegrafní klíč, zvonec a klička induktoru, dvě cívky, mezi nimiž se pohybuje telegrafní páska. Jako by si sem odskočil z nějakého muzea. Všude okolo se proplétají telegrafní pásy popsané tečkami a čárkami.

Můžete telegrafem poslat zprávu do sousední stanice.

Zeptáme se na počasí.

Zvolit →

Zeptáme se, zda do  
sousední stanice dojel vlak.

Zvolit →

Pošleme **rozkaz k jízdě**  
(máme-li ho).

Zvolit →

Chceme si půjčit žebřík.

Zvolit →

Už máme ze sledování  
pásek úplně zamotanou  
hlavu, tak se vrátíme  
k Nejvyššímu panu  
železničáři.

Zvolit →

Zpráva ze sousední stanice:  
„Zítř budou padat trakaře, místy i menší lokomotivy. Omezte pohyb na nezastřešených nástupištích. V případě zásahu tendrem vyhledejte lékařské ošetření. Výpravčí Breburda, Radotín.“

*Zůstáváte tady.*

Zpráva ze sousední stanice:  
„Poslední vlak, který přijel, byl půlnoční expres do Chomutova přes Beroun, Plzeň, Plasy a Potvorov. Od té doby ani drezína. Řekni, kde ty vlaky jsou, co se s nimi mohlo stát? Výpravčí Breburda, Radotín.“

*Zůstáváte tady.*

Poslali jste telegrafem rozkaz k jízdě. Ze sousední stanice jste obdrželi **traťový souhlas**. Teď už na trať můžete vypravit vlak.

*Zůstáváte tady.*

Zpráva ze sousední stanice:  
„Jinýmu bych půjčil, ale Hájkovi... Výpravčí Breburda, Radotín.“

Ale to je zase jiná pohádka. *Zůstáváte tady.*

Jdete do *dopravní kanceláře (sloup s transformátorem vlevo od objektu)*. Cestou přemýšlíte, jak by vypadala telegrafní páska ve tvaru Möbiova proužku.

# U RUSALKY

(druhý konec mostku přes odtok z rybníka)

Stojíte na lesní mýtině, která je celá pokrytá velkými květinami. Něco tu pořád cinká. Podíváte se pořádně tím směrem a vidíte, jak na jedné z květin sedí rusalka. Z vyprávění jste slyšeli, že rusalky jsou krásné, veselé a neustále tancují, ale tahle vypadá nějak pobledle a unaveně. Popojdete k ní. Znovu se ozve cinkání. Teď už vidíte, že rusalka drží malý kapesníček a po každé, když se vysmrká, ozve se hlasité cinknutí.

Utrhneme velké květině okvětní lístek. Zvolit →	Pokračujeme v cestě houštím. Zvolit →	Máme <b>plný pytel páry</b> , navrhne parní lázeň. Zvolit →	Požádáme o posmrkaný kapesník. Zvolit →	Nabídneme zapletení copánků. Zvolit →	Půjdeme směrem k rybníku. Zvolit →
--	--	--	--	--	---------------------------------------

Nevíte sice, co je to za květinu, ale vypadá tak krásně a ty její okvětní lístky jsou tak velké, nikdy jste nic takového neviděli. Neodoláte a utrhnete jeden z nich i za cenu toho, že by mohla být chráněná a bylo by to nelegální (získáváte **lístek z květiny**). Zůstáváte *tady*.

Jste v srdci dobrodruzi a zajímá vás, co je ještě dalšího v okolí. Prodíráte se, už už se chcete otočit a vrátit se zpátky na mýtinu když tu náhle narazíte na cestu. Pokračujete po ní, až dojdete do městečka ke *skleníku Pata a Mata (velký sud na návsí)*.

Rusalka je evidentně nemocná, přemýšlíte, jak byste ji mohli pomoci. No jasně, na ucpaný nos se dá přece použít parní lázeň. Vytáhnete nádobku s párou a podáte ji nemocné rusalce. Ta si ji přidrží u svého červeného nosíku. „Děkuji ti, už se mi dýchá mnohem snáz. Počkej, tady máš mýdlo, ať si můžeš umýt ruce, ať to ode mě nechytíš.“. Získáváte **mýdlo** a zůstáváte *tady*.

Říkáte si, že je to rusalka a že její posmrkaný kapesník by mohl být kouzelný. Slušně ji o něj požádáte. „To bych už neměla žádný jiný. Vůbec, co je to za požadavek? Navíc přece tu rýmu ode mě nechcete chytit“. Zůstáváte *tady*.

Rusalky potrpí na vzhled a už takhle je chuděra nemocná. Nabídnete své služby amatérského kadeřníka. Rusalka vám podá několik svých barevných gumiček a vy se pustíte do česání. Jako správný kadeřník dostanete náladu si u toho povídat. To je divné, jedna gumička vám zbyla. Získáváte **upovídánost** a **gumičku** a zůstáváte *tady*.

Už vás omrzelo trávit čas s rusalkou, navíc vám přijde trochu namyšlená. Vydáte se k *rybníku Brčálníku (bílá lavička nejblíže k hrázi)*.

# VÝTOPNA

(malý strom na břehu)

Výtopna je budova sloužící k přípravě parních lokomotiv na službu. Výtopny bývaly součástí všech větších železničních stanic. Byly v nich lokomotivy, které bylo třeba zatopit před službou, ale někdy sloužily i k delším odstávkám pod střechou. Tak praví Wikipedie.

Tato výtopna encyklopedickou definici splňuje. Je ovšem smutně tichá, dřímá tu jediná mohutná mašinka. Opodál se tyčí hromady černého uhlí. Na zemi leží knížka. Mezi krovy rejdí netopýři.

Popovídáme si s mašinkou.

Zvolit →

Máme **zánovní lopatu**, tak ji popadneme a začneme mašince roztápět kotel.

Zvolit →

Prozkoumáme knížku.

Zvolit →

Vyjdeme ven.

Zvolit →

Mašinka se nestydatě chlubí, že je nejrychlejší a nejsilnější mašinkou na celém nádraží. Váháte, jestli se zeptat, zda i nejskromnější. Ale nakonec jí nezbyvá než přiznat, že s vyhaslým kotlem je i ta nejrychlejší mašinka jenom kusem chladné oceli, byť mluvícím.

*Zůstáváte tady.*

Po několika hodinách dřiny (sami jste funěli jak parní lokomotiva) se vám podařilo zatopit pod kotlem a vyrobit spoustu páry. Získáváte **mozoly** a spokojenou **rychlíkovou mašinku**, která vás je ochotna zavést, kamkoliv chcete.

*Zůstáváte tady.*

Jízdní řád na rok 1956/57. Leží tu v prachu, kolem jsou šlápoty malých nožiček, staré asi tak jednu noc. V jízdním řádu je zatržena stanice Potvorov na trati Rakovník – Plzeň. Kdo tam asi cestoval? Získáváte **jízdní řád** a zůstáváte *tady*.

Vycházíte ven, ocitáte se zpátky u *lavičky před výtopnou (2. lavička na břehu)*.

# ZVLÁŠTNÍ VLAK

(bílá socha na začátku břehu)

Procházíme chodbičkou vlaku. Všechna kupé jsou zamčená, záclonky zatažené a na všech dveřích visí cedulky „služební oddíl“. Kromě toho je tu jedno sklápěcí sedadlo na chodbě – jako by na vás čekalo. Jenže vlak stojí a nevypadá to, že by se někam chystal. Ostatně nemá lokomotivu.

Počkáme na průvodčího.

Zvolit →

Máme-li **jízdenku, rychlíkovou mašinku**  
a **traťový souhlas**, vypravíme vlak.

Zvolit →

Vylezeme z vlaku ven.

Zvolit →

Čekáte hodinu, čekáte dvě, jak už to na dráze bývá. Sedíte a nehýbete se. Už vás to přestává bavit. Ale i tak zůstáváte *tady*.

Vlak se rozjel k Radotínu, zrovna projíždíte pod Barrandovskou skálou. Kdyby trilobiti nebyli zkameněli, určitě by mávali. A pak dál na Plzeň, na Plasy, na Potvorov ...

U zastávky v Potvorově jste našli malý pytlíček s nápisem „Semínka neprostupného houští. Používejte obezřetně. Uchovávejte mimo dosah dětí a nedospělých pohádkových postav.“ Ejhle, stopa! Získáváte **sáček semínek**.

Vlak vás nakonec dovezl pryč z této pohádky až k *rozcestníku* (*turistický rozcestník na návsi*).

Vylezli jste zpět na *nástupiště č. 3* (*závora na začátku břehu*).



# ČARODĚJNÁ CHALOUPKA

(vrata vlevo od objektu)

Chaloupka na muří nožce, klasické sídlo čarodějnic v pohádkách. Pod nánosem mechu na stěnách lze tušit okoralý perník. V komína stoupá fialový dým. Nikde nikdo, jen nad chaloupkou poletuje velký havran.

Zkusíme zaklepat.

Zvolit →

Ochutnáme perník.

Zvolit →

Zeptáme se havrana, co je zač.

Zvolit →

Vezmeme nohy na ramena.

Zvolit →

Vůbec nic se nestalo. Ale to je asi ta lepší varianta. Zůstáváte *tady*.

Uloupili jste si kousek omšelého perníku a s nejvyšším sebezapřením ho pozřeli. Teď už nevypadá fialově jenom kouř z komína, ale celý svět a divně se kymácí. Z posledních sil vyrážíte k doktoru Vlkovi (*mříž na věži vpravo od objektu*).

Havran se způsobně představí jako Abraxas, toho času ve službách čarodějky. Pak se ale omluví, že musí letět, ale že když budete něco od něj nebo čarodějky potřebovat, máte ho najít. (*Hledejte Medvěda.*)  
Zůstáváte *tady*.

Uháníte zpátky k *rozcestníku* (*turistický rozcestník na návsi*), až vám od bot odletují jiskry.

# ŽELEZNIČNÍ STANICE

(strom vlevo od objektu)

Stojíte v prostorné hale nádraží Praha-Smíchov přibližně v polovině 20. století. Všechny pokladny jsou zrovna zavřené, asi je zrovna dopoledne nebo prázdniny nebo jiná záminka. V rohu dvorany stojí starobylý automat na jízdenky. Kromě toho je hala úplně prázdná. Vedou odtud troje dveře: jedny ven na ulici (těmi jste původně přišli), druhé na nástupiště neboli peron a třetí do dopravní kanceláře.

Půjdeme na peron Zvolit →	Půjdeme do dopravní kanceláře Zvolit →	Odejeme na ulici Zvolit →	Prozkoumáme automat Zvolit →	Máme <b>hrst mincí</b> , zkusíme si koupit jízdenku. Zvolit →
------------------------------	---	------------------------------	---------------------------------	--

Projdete dveřmi, prokličujete kolem zřízenec kontrolujícího vstupenky na nástupiště a ocitáte se na *nástupišti č. 3 (závora na začátku břehu)*.

Vezmete za kliku, kupodivu je otevřeno. Přicházíte do *dopravní kanceláře (sloup s transformátorem vlevo od objektu)*.

Ulice pokračuje cestou, ta cestičkou, pak pěšinkou a po chvíli cesty do kopce se objevujete u *rozcestníku (turistický rozcestník na návsi)*.

Automat na jízdenky hrdě nese značku Křížík. Je na něm otvor na mince a obří objektiv, který vypadá jako oko Kyklopa. Nápis hlásá, že prodává jízdenky na jakýkoliv vlak, který umíte ukázat v jízdním řádu. Zůstáváte *tady*.

Automat zhltl minci, dlouze v něm zahrčelo a loupl po vás okem objektivu. Pokud máte **jízdní řád**, ukážete automatu zatrženou stanici a získáváte **jízdenku**. Každopádně do otvoru na vrácené mince vypadl mosazný **knoflík**. Zůstáváte *tady*.

# DOKTOR VLK

(mříž na věži vpravo od objektu)

Před vámi stojí vlk s velkýma očima, ušima a zuby, přesně takový, jakého popisovala Červená Karkulka. No, jestli už snědl tolik lidí a někdo se ho pořád ptá na části jeho těla, tak by se mohl alespoň dobře vyznat v anatomii. Začne rutinní prohlídkou, srdce máte až v krku a doufáte, že odsud odejdete živí. „Vše se zdá být v pořádku, ale máte poněkud vysoký tlak.“

<p>Máme <b>bolavý prst</b>, necháme si ho ošetřit. Zvolit →</p>	<p>Zeptáte se doktora Vlka, jak často jí své pacienty. Zvolit →</p>	<p>Předvedeme doktorovi <b>nakažlivé nadšení</b>. Zvolit →</p>	<p>Vydáme se zpátky na rozcestí Zvolit →</p>
---	---	--	--

Opatrně podáte svůj prst doktoru Vlkovi. Bojíte se, aby to nebral jako výzvu k tomu vás sežrat. Vlk váš prst prozkoumá, řka: „To vypadá, že jste si zlomil bázi středního článku třetího prstu na levé ruce“. Doktor Vlk se pustí do ošetřování a za chvíli máte na prstu sádro.

Získáváte **sádro**, ztrácíte **bolavý prst** a zůstáváte *tady*.

Vlk se oblízne a vycení své zuby.  
„Příležitostně.“ Zůstáváte *tady*.

„Aaa, prudce infekční enthusiasmus puerilis! S tím rozhodně nesmíte mezi dospělé lidi.“ Poležíte si v karanténě do příštího úplňku, snad zase zvažníte.

Ztrácíte **nakažlivé nadšení**, získáváte **měsíc v úplňku** a vrátíte se k *rozcestníku (turistický rozcestník na návsi)*.

Zdá se, že už je čas jít. Poděkujete doktoru Vlkovi za jeho služby a jdete k *rozcestníku (turistický rozcestník na návsi)*. Konečně si můžete oddychnout.