

# TAJUPLNÝ ZÁMEK

## **PRAVIDLA:**

Publikace, která se k Vám dostala, není klasickou knihou. Nečte se od začátku do konce. Na úvod se seznámte s pravidly, svou postavou a uvedením do příběhu „Jak to všechno začalo“. Poté začínáte odkazem č. 1. Každý očíslovaný odkaz je vlastně odstavcem/kapitolkou příběhu. Záleží jen na Vás a Vašich rozhodnutích, kterým odstavcem budete pokračovat. Na konci dané části jsou vždy odkazy na další odstavce. Vy jste hlavním hrdinou příběhu a rozhodujete tedy, jakým směrem se bude příběh ubírat dál. Vaším úkolem je dostat se v pořádku ven ze zámku - aniž by Vás někdo chytil a obvinil z krádeže.

## **TVÁ POSTAVA:**

Jmenuješ se Ondřej a jsi žákem páté třídy místní základní školy. Tvrdíš o sobě, že jsi nebojácny, ale ve skutečnosti se bojíš bouřky a sem tam smyšlených postav, o kterých sis četl nebo ti o nich někdo vyprávěl. Hraješ na housle, tátovi často pomáháš v dílně, kde se ve volném čase věnuje opravování nejrůznějších věcí. S maminkou rád chodíš na procházky.

## **JAK TO VŠECHNO ZAČALO:**

Jako každé úterý jsi skončil v 18:30 hodinu houslí. Už při tvém příchodu na lekci bylo nebe temné, plné tmavošedých mraků, připravených už už spustit silný déšť. Během vyučování však nepřišel pouze déšť, ale přihnala se prudká bouře. Bouřka - zrovna dneska, jak ty je nemá rád. U dveří roztahuješ deštník a vydáváš se na cestu k domovu. Nejkratší trasa je rovnou kolem zámku. Bum! Blesk udeří silně nedaleko. Leknutím uskočíš pod nejbližší stříšku a schováš se do podloubí zámku. Kousek od sebe máš vstup do spodní galerie, v ní pracuje mamincina nejlepší kamarádka, které neřekneš jinak než teta Kačka. Dveře jsou otevřené, „To je zvláštní,“ říkáš si. „Teta je nejspíš ještě v práci, říkala přeci, že musí zabalit vystavené exponáty po skončené výstavě.“ Než se naděješ, ozve se další velká rána. Na nic už nečekáš a utíkáš dovnitř do galerie. Vítr za tebou zabouchl dveře. Bereš za kliku, ale už nejdu otevřít.

## ~1~

V galerii je tma, jde slyšet jen hvízdot prohánějícího se větru. Čím to tak může být? Někdo nejspíš zapomněl zavřít okno. Potemnělá galerie vypadá děsivě. Po zemi se prohánějí stíny, jak kolem zámku projíždí auta a sem tam zasvítí oknem dovnitř. Bouře se neklidí a i jejím přičiněním se jednou za čas celý prostor ozáří silným bleskem. Do oken vytrvale buší kapky deště, nedokážeš se zaměřit na nic jiného, slyšíš to klepání do okenních tabulek. Zní to skoro jako kostnaté prsty Polednice, která se tě snaží nalákat k sobě. Maminka ti o ní docela nedávno říkala, prý se o ní budeme učit i ve škole. Ne! Počkat! Ta chodí v poledne, teď je přeci pozdě odpoledne! Je to jenom déšť. Minimálně Polednice se teď bát nemusíš. Jdi na **29**.

## ~2~

Dveře balkónu se zavřely, jsi na něm uvězněn. Rozhlížíš se okolo. Při pohledu dolů do kaple se ti zamotá hlava. Pod tebou je jen černočerná tma. Po stěnách tančí prapodivné stíny. Co je způsobuje? Možná větve stromů venku před zámkem? Ovšemže, jsou to jen větve, nic jiného! Rychle musíš přemýšlet co dál. Teta ti toho o zámku vykládala tolik, že něco snad budeš moci použít. Ano! Tajné schodiště pro zpěváky, pokud bylo při mši zapotřebí. Využíváš trochu světla vpouštěného dovnitř skrz velká okna, ještěže je venku pouliční osvětlení a vlastně i ta bouřka nakonec není tak špatná. Hledáš skrytý vchod. Tady něco je. Malá dvířka, ale jak je otevřít. V místě, kde by se nejspíš mohla nacházet klika, je jen malý otvor. Třeba nejsou zamknutá, bude stačit zatlačit? Jdi na **36**.

## ~3~

Dobrá volba. Vyskočit by bylo šílenství, už dávno víš, že nejsi žádný spiderman a musíš na sebe dávat aspoň trochu pozor. Teď o prázdninách jsi přeci skákal s klukama od sousedů ze stromu. Odnesla to obě kolena a pravý loket. Týden jsi pak nemohl do bazénu, což bylo otravné, protože celou dobu svítilo sluníčko a bylo horko. Mezi střepy si všímáš průkazky, bereš ji k sobě a pokračuješ dál dolů po schodech. Konečně! Hlavní vchod. Vedle na pultu leží telefon, slabě svítí, to je dobré znamení. Co svítí, to funguje. Alespoň tak to říká děda. Přiskočíš k němu, připraven namačkat mamincino telefonní číslo, ale všímáš si přilepeného lístku, který tě upozorňuje na zadání kódu, který ti umožní telefonovat mimo zámek. Jejda jejda! Zase nějaká komplikace. Prohlížíš si vedle položené brožury, jestli v nich nenajdeš nápovědu. Není tam nic použitelného. Jen informace, že do města přijede nové divadlo. Jenže to ti s telefonem nepomůže. Vždyť ty přeci u sebe máš nějaké kódy. Vytáhneš z kapsy umaštěný lístek. Zbývají ti dva kódy. Který si zvolíš? Po zadání **356789** otoč na **34**. Pokud natukáš nejdříve **728541**, jdi na **25**.

~4~

Šroubovák cvakl, dveře letí, Ondřej vchází do dveří. Na rozdíl od Polednice si ale nejdeš pro dítě, nýbrž pro cestu ven z téhle šlamastyky. Tedy skvělá práce, našel jsi skryté schodiště, které tě dostane zase o patro výš. Máš radost a trochu se ti ulevilo. Vydáváš se po schodech nahoru. Jsou úzké, ale tobě to nevadí, dokonce si říkáš, jak je dobře, že jsi zatím moc nevyrostl, jsou chvíle, kdy se to může hodit. Ale chudáci ti páni, kteří se tudy museli tiše plížit na balkón, aby pak ze sebe vydali to nejlepší. Ocitáš se uprostřed chodby. Opět se musíš rozhodnout. Samozřejmě můžeš jít doprava nebo doleva. Obě strany vypadají takřka identicky. Nejsi si jistý, ve které chodbě se teď vlastně nacházíš. Půjdeš-li doprava, otoč na **24**. Rozhodneš-li se zabočit doleva, přeskoč na **11**.

~5~

Rozsvítí se nouzové osvětlení. Jsou to sice slabá světýlka, která žádnou místnost neosvětlí pořádně, ale ve tvém případě je všechno lepší jak nic. V prostoru jsou rozestavěná umělecká díla zabalená do fólie, která díky neutichajícímu průvanu šustí a vlaje. Uleví se ti, z muže s hákem se vyklubala docela roztomilá socha usmívající se dívky s napřaženou rukou k tanci. Na to teď není čas. Ale jak je možné, že byly dveře otevřené, když tu očividně nikdo není. Náhle si vzpomeneš, o čem ses nedávno slyšel bavit rodiče s tetou. Na zámku byl zloděj! Rozbil skříňku, ukradl starožitný porcelán a několik šperků. Co když je tu i nyní? Nebo hůř, co když tě na zámku někdo najde! Všichni si budou myslet, že tím zlodějem jsi ty sám. Od této chvíle musíš být velice opatrný, chovat se potichu, neupozorňovat na sebe, nechat svítit jen nouzové osvětlení, jestliže se nerozsvítila hlavní světla, nejspíš vypadly v tomto patře pojistky a nouzová světla tak případného zloděje snad nevydělají. Co nejrychleji se potřebuješ dostat ven. Zámek bude určitě neprodyšně uzamčený. Ano, všechny dveře budou zamknuté, ale co okna? Odněkud tu přeci fouká, takže alespoň jedno okno je otevřené. Půjdeš hledat otevřené okno? Otoč na **22**. Budeš přemýšlet dál a pokusíš se přijít na jinou možnost úniku? Jdi na **26**.

~6~

Výborně. Dveře jsou odemknuté. Nakukuješ opatrně do chodby. Proboha! Na druhém konci někdo je! Klečí, u nohou má tašku a s pomocí baterky v ní něco hledá. Strneš a rychle přemýšlíš, co dál. V televizi říkali, že každý lump musí být potrestán. Vlastně ne. Každý lump musí být chycen a potom spravedlivě potrestán. Chytneš ho! Proslavíš se jako ten, kdo lapil Žerotínského zloděje. Už už se hrdinně nadechuješ, jenže ne! Je to bláznivý nápad. I když ta osoba klečí, působí jako obr. Kdyby tě chytil, mohl by tě přehodit přes celou chodbu. Na létání nejsi stavěný. Nevšiml si tě. Toho musíš využít. Co nejopatrněji zavíráš dveře. Nedá se nic dělat. Musíš si vybrat jinou cestu. Zkusíš tedy dveře nalevo? Jdi na **14**. Chceš raději vyzkoušet východ přímo proti výtahu? Otoč na **33**.

~7~

Papíry a další papíry, hromada tužek, nějaké sešity, knížka, nějaká krabička, jejda mane - kolik věcí tady potřebují mít? Co je to tady vzadu? Aha! Svazek klíčů. Jupí! Jenže který klíč je ten pravý? Musíš přemýšlet - zase. Na svazku se houpe 5 klíčů. Veliký, těžký a zdobený klíč je přeci od mříže ke kapli. Tím jsi si jistý, protože se ti vždycky líbil ze všech nejvíc. A hlavně do malé klíčové dírky tady ve dveřích se nevleze. Malý, obyčejný starý klíček je od záchodu. To víš taky určitě, protože ti ho teta posledně podávala, když sis potřeboval umýt ruce umaštěné od buchty, kterou ti nabídla. Musíš maminku poprosit, aby ti ji upekla, byla totiž vážně výtečná. Co bylo náplní? Mák? Povidla? Marmeláda? Ne ne, byla to povařená jablka se skořicí. Chutnala trochu jako štrúdl, ale vlastně byla mnohem lepší, nejlepší na světě! Soustřeď se! Zbývají tři klíče, každý je rozlišený jinou barvou. Červený, modrý a zelený. Který klíč vyzkoušíš? Pokud si vybíráš červený, jdi na **20**. Pokud modrý, jdi na **15**. Rozhodl ses pro zelený? Otoč na **18**.

~8~

Bohužel jsi zvolil špatně. Spouští se poplach. Příšerný zvuk, který ti drásá zvukovody. Víš, že každou chvíli musí přijet na místo správce v doprovodu policistů. Snad se ti jim podaří všechno vysvětlit. Musíš si dát rychle dohromady, co jim řekneš. Hlavně v klidu. Nic jsi nerozbil, nic sis nevzal a vešel jsi otevřenými dveřmi. Přeci tě nezatkou za to, že ses lekl bouřky. Když už nic, máš teď docela slušnou vyjednávací pozici domů - potřebuješ vlastní telefon. Ach jo. Z toho alarmu tě určitě bude bolet hlava. Hra pro tebe tímto končí, můžeš začít od začátku.

~9~

Výborně. Světlo zhaslo. Co se to ale dělo? Je možné, že na zámku straší? Teta přeci o podivně se chovajících světlech mluvila. Říkala, že po zámku chodí duch, který se tuze nudí, a tak dělá neplechu. Moc ses tehdy bál, aby nepřišla na návštěvu i k vám. Je třeba ducha zabavit. Jaká je vhodná práce pro ducha? Hmmm. Strašení. To je začarovaný kruh, určitě se musí pro něj najít nějaká vhodná činnost. Pokud svítí, může dělat lampičku. Pokud dokáže rozpohybovat vzduch, může v jednotlivých místnostech vyvětrat, nebo sušit závěsy. Jenže tatínek ti pak říkal, že za problémy se světly nemůže duch, ale zkrat v elektřině. Elektřina je vlastně taky takový duch. Není vidět, ale zvládne udělat spoustu věcí. Sice moc nerozumím tomu, co je zkrat, jenže tatínek by mi nelhal, takže to musí být pravda! Nadechnu se a odvázně pokračuju dál skrz temnou místnost. Jdi na **30**.

## ~10~

Vydáváš se ke služebnímu výtahu. Teta tě s ním svezla už několikrát. Běžně s ním jezdí jen zaměstnanci zámku, vždycky si připadáš moc důležitě, že zrovna ty jsi vyvolen k tomu, svézt se s ním taky. Po cestě procházíš kolem stolu. Leží na něm hromada věcí. Takový binec! Kdyby takhle vypadal tvůj psací stůl v pokojíčku, mamka by ti dala co pro to. Jsi zvědavý a tak se podíváš. Izolepa, nůžky, provázky, háčky, zbytky fólie, vizitky, šanon se smlouvami o zapůjčení, lístek se třemi kódy **a28b4g, 356789, 728541**, šroubovák a prázdná láhev od vody. Samé nudné věci. Přeci jenom tě zaujmou dva čipy ležící na otevřeném šanonu. Jeden je tenký a placatý v neutrální šedivé barvě, druhý je podlouhlý a tmavě modrý. Teta přeci ve výtahu nějaký čip použila. Vezmeš si je oba s sebou. Intuice ti říká, vzít si i vedle položený šroubovák. Je ušpiněný, proto jej balíš do vedle ležícího papíru. Vyzbrojen a vybaven se vydáváš dál do chodby. Úspěšně ses dostal k výtahu, mačkáš přivolávací tlačítko a dveře výtahu se otevírají. Saháš na šipku vzhůru, display tě vyzývá k přiložení čipu. Který si vybereš? Přiložíš raději šedý čip? Otoč na **28**. Zvolíš raději tmavě modrý čip? Jdi na **19**.

## ~11~

Procházíš pár místností. Zrovna je tu výstava nějakých figurek, ale nemůžeš si vzpomenout, jak se jmenují. Věděl jsi to vůbec? Přicházíš do poslední otevřené místnosti. Jejda, jsi ve skladě. Teta ti to vysvětlovala. V této místnosti jsou schované všechny věci, které mohou být během výstavy potřeba. Prázdné vitríny, podstavce, stojany, dokonce náhradní světla. Tady je dokonce hromada knih. No jo, je to sklad. Ale bohužel je to taky slepá „ulice“, nevede z ní žádná další cesta. Musíš se vrátit. Po cestě se zastavuješ u jedné vitríny. Ve tmě se špatně čte, ani přes trochu světla od okna nedokážeš rozluštit nápis na vystavované krabičce. Namačkáš se co nejvíc na sklo a bum. Rozkýval si vitrínu a krabička spadla. No, teď už z ní nevyčteš určitě nic. Snad nikdo nepozná na skle otisk tvého obličeje. Uvnitř zůstala stát jen nějaká postavička. Doma se budeš muset zeptat, co je to vlastně za výstavu. Panáček nevypadá vůbec špatně. Je celý v bílém. Možná kuchař? Kominík to určitě není. Běž zpět na **4**.

## ~12~

Zkušeně jsi pochopil, že tak důležité místo jako je zámek nemůže být chráněno jen souborem čísel, ale je třeba kód ztížit také několika písmeny. Alarm již neblíká červeně, ale svítí zeleně. Víš, že se po tomto patře můžeš pohybovat volně. Jupí! Připadáš si jako zvláštní směsice Einsteina a Sherlocka Holmese. Jdeš dál. Ve vedlejší místnosti zvláště svítí světlo. Je docela tlumené a především bzučí. Hodně protivně bzučí. Vyvolává to v tobě nepříjemný pocit, víš, že takto to být nemá. Matné světlo vytváří z už tak přísných postav na obrazech mnohem děsivější postavy. To nepříjemný pocit v tobě jenom posiluje. Musíš s tím něco provést. Nějak to napravit. Co uděláš? Pokusíš-li se vypnout špatné světlo, jdi na **21**. Vydáš se raději na druhou stranu, pryč od nepříjemného světla, otoč na **31**.

### ~13~

Mop, kýbl, smetáček s lopatkou, hrnek, káva, krabička s čajem, mikina. Ať hledáš, jak hledáš, klíče najít nemůžeš. Ale teta tu má opravdu všechno, na co si člověk může vzpomenout. Pohled se ti zastaví na tabulce mléčné čokolády, lákavě trčící z protější police. Určitě má v sobě oříšky, možná i rozinky nebo kousky karamelu. Teta čistě mléčně nikdy nejí. Úplně cítíš, jak se ti rozzářily oči. Ale no tak! Vždyť by to byla krádež a nařčení ze zlodějství se přeci chceš dneska vyhnout! Co když si dáš jen jeden čtvereček? Ne! Ani to! Znáš se moc dobře. U jednoho čtverečku nikdy nezůstane. Každopádně je dobré vědět, že je tu ta čokoládka schovaná, příště se musím tety nějak nenápadně zeptat, co s ní má v plánu, přeci jenom pořád říká, jak musí přestat se sladkým a držet dietu a podobně. Takže to vlastně ode mne bude dobrý skutek. Zbavím ji pokušení a oba budeme mít radost. Vrať se na **24**.

### ~14~

Tady se nachází zámecká expozice. Ze stěn na tebe shlíží vážné tváře dávno mrtvých šlechticů a jejich pyšných i milých žen. V nastalém přítmí působí všichni až zlověstně. Nemáš však čas se pozastavovat nad jednotlivými obrazy a chceš se vydat dál. Tvůj zrak zaujme červeně blikající světélko na vedlejší stěně. Alarm! Pokud svítí červeně, znamená to, že je zapnutý. Máš tedy jen malou chvíli na to jej vypnout, než se spustí poplach. Několika rychlými kroky jsi u něj. Chce po tobě šestimístný kód. Kde ho jen máš vzít? Usilovně přemýšlíš a náhle si vzpomeneš na lístek s kódy na stole v galerii. Je to ten samý, do kterého jsi zabalil umaštěný šroubovák. Vytahuješ obojí rychle z kapsy. Šroubovák ti vypadává z ruky. Prásk! Tu ránu museli slyšet všichni v okruhu dvou kilometrů. Jenže teď není čas tohle řešit! Narovnávaš popřehýbaný papír. Máš na výběr ze tří kódů. Zvolíš-li tento **a28b4g**, jdi na **12**. Rozhodneš-li se pro **356789**, posuň se na **8**. Namačkáš-li poslední variantu **728541**, otoč na **23**.

### ~15~

Opatrně vsunuješ klíč do dírky. Jde to hladce, to je dobré znamení. Na kterou stranu že se vlastně odemyká? Tvůj věčný boj! To nevadí - zkusíš to na obě, jedna z nich musí být ta správná. Jenže ať točíš na kteroukoliv stranu, nic se neděje. Zkoušíš to několikrát, dokonce si kontroluješ, zda není klíček zkřivený. Silněji točit nemůžeš, to by se pak mohl klíč v dírce zalomit a tobě by nezbylo, než přespat tady vedle na lavičce. Tohle zkrátka ten správný klíč není. Nezbývá ti nic jiného než vyzkoušet některý jiný ze svazku. Hlavně nezapomeň, který jsi to teď zkoušel. Vrať se na **7**.

### ~16~

Páčíš, páčíš. Křup, lup, bác. Vše je ztraceno! Šroubovák se ti ve dvířkách zalomil. Chvíli na něj bezradně koukáš, pak zkusíš znovu hlavní dveře. Ale s těmi pořád nejde hnout, jsou zabouchnuté, nemáš se jak dostat z balkónu pryč. Dolů do tmy skákat nebudeš. Bylo by to nebezpečné a stejně by sis nepomohl. Nezbývá ti, než tu počkat do rána. Navíc si nejspíš uženeš rýmu, protože v celé kapli je opravdu zima. Hra pro tebe v tuto chvíli končí. Můžeš se vrátit na začátek.

## ~17~

Ozvalo se jen lupnutí, ale světla se nerozsvítila. Zkoušíš tlačítko mačkat znovu a znovu, ale nic se neděje. Nejspíš si v tomto patře vyhodil pojistky. Zkusíš je znovu nahodit? To určitě ne, nemáš ponětí, kde je hledat. Navíc táta tě k nim nechce pouštět. Asi k tomu má dobrý důvod. Je možné, že se jedná o nebezpečnou věc, co ty víš. Může to bouchnout, sršet jiskry, spustit alarm. Raději necháš pojistky na pokoji. Po tmě tady ale být nemůžeš, zbláznil by ses strachy. Co zkusit to druhé tlačítko? Nic tím nejspíš zkazit nemůžeš. Ano - zkusíš to. Jdi na **5**.

## ~18~

Než stihneš vsunout klíč do zámku, uslyšíš z chodby rychlé kroky. Srdce máš až v krku a strachy ani nedýcháš. Ten zloděj dupe jako slon! To je zvláštní, kdyby ty si chtěl někde loupit, určitě by ses choval tišeji. I když on si nejspíš myslí, že je v celém zámku sám. A to je dobře, je lepší, když o tobě neví. Kroky se naštěstí vzdalují pryč po chodbě. Jen ať jde. Co nejdál ode mě. Stejně raději chvíli počkáš. Nakonec se odhodláš a potichoučku strkáš klíč do zámku. Sedí dokonale. Co nejtišeji se snažíš odemknout. Podaří se ti to bez jediného zašramocení - na první otočení. Stejně potichu otevíráš dveře. Jdi na **32**.

## ~19~

Bingo, tmavě modrý čip je ten správný. Pomalu se zavírají dveře a výtah se rozjíždí nahoru. Naštěstí jede naprosto tiše, nikdo jej tedy nemůže zaznamenat. Dveře z kabiny se otevírají. Ocítáš se v malé technické místnosti. Osvětluje ji jen světlo z výtahu. Vedou z ní troje dveře. Kudy jsi to s tetou posledně odcházel? Ač se snažíš sebevíc, nemůžeš si vzpomenout. Musíš si vybrat sám. Zkusíš otevřít protější dveře? Jdi na **33**. Vybereš si raději dveře napravo? Otoč na **6**. Přijdou ti jako správná volba dveře vlevo? Přejdi na **14**.

## ~20~

Klíč nejde do zámku ani pořádně vsunout. Chvíli přemýšlíš. Děda kdysi říkal, že co nejde silou, jde ještě větší silou. Je tohle ten případ? Jenže ne všechny dědovy teorie se setkávají s úspěchem. Teď asi není vhodná chvíle to zkoušet. Opatrně vyndáváš klíč zase ven, nerad bys jej v zámku zalomil a zůstal tam tak uvězněný. Kontroluješ klíčovou díрку, zda není ucpaná. Je sice tma jako v pytli, ale i tak máš pocit, že dířka je v naprostém pořádku a chyba tak musí být v klíči. Je třeba zkusit jiný, však máš na výběr. Vrať se na **7**.

## ~21~

Vypínače jsou hned za dveřmi. Musíš však opatrně, v místnosti jsou kamery a lehce by tě mohly zachytit. Ty nechceš být viděn, protože by si pak lidé mohli myslet, že jsi onen neznámý zloděj. Navíc, ten pravý lupič je možná pořád na zámku, nechceš na sebe upozornit ani jeho. Rozhlížíš se okolo. Rostlina v květináči, spousta obrazů, nějaký nábytek. Z toho nic použít nepůjde, leda by ses vydával za levitující obraz. Ne! Hloupost! Zkrátka se pokusíš být nenápadný. Přikradeš se tedy ke dveřím a rukou nahmatáš vypínač. Je dvojitý. Samozřejmě! Tady zkrátka nic nemůže být bezproblémové. Kterou část vypínače zmáčkneš? Vybereš-li si pravou, otoč na **9**. Zmáčkneš-li levou, jdi na **35**.

## ~22~

Chvíli přemýšlíš, posloucháš kolem uhánějící vítr. Přichází snad zprava. Pomalu vstupuješ do vedlejší místnosti. Další děsivá postava. Srdce máš sice až v krku. Ne ne! Tímhle už se nacytat nenecháš! Stejně jako v předchozí místnosti i tady se jedná o sochu. Rozhodně! Šustí úplně stejně a ty neznáš jediný důvod, proč by se člověk - nebo příšera - měl balit do bublinkové fólie. Přeci jenom když spadne, bude praskat a to mu na děsivosti nepřidá. Spíš naopak. Rozsvícená světla trochu pomáhají, ale stejně ti na klidu moc nepřidávají. Průvan zesiluje, musíš být někde blízko. Ano! Otevřené okno. S nehranou radostí k němu přiběhneš. Mříž! Jak jen si mohl zapomenout! Z tohoto okna se určitě ven nedostaneš. Ostatní na tom nejsou o nic líp. Bohužel všechna okna v přízemí jsou opatřena mřížemi. To nevadí, ty určitě přijdeš na něco jiného. Jdi na **26**.

## ~23~

Zvolil jsi špatně. Spouští se poplach. Takový randál! Ty víš, že každou chvíli musí přijet na místo správce v doprovodu policistů. Snad se ti jim podaří vše vysvětlit. Ale má to vlastně i malou výhodu. Alarm rozhodně vyděsí skutečného zloděje, ten uteče a třeba ještě nestihl nic ukrást. Možná tedy budeš za skoro hrdinu. Nejspíš tě nebude čekat pochvala, ale díky vyplašení zloděje ani trest. Přeci jenom všechno zlé je k něčemu dobré. Hra pro tebe v tuto chvíli končí. Vrať se na začátek.

## ~24~

Dostáváš se do první místnosti. Poznáváš ji. Je tu stůl, u kterého teta vždycky sedí, a hlavně jsou zde dveře na hlavní chodbu. Ta vede ke schodišti a to k hlavnímu vchodu, kde je telefon. Už jsi blízko! Stačí ti projít těmi dveřmi. Jejda! Jsou zamčené. Přemýšlíš, rozhlížíš se. Všude jsou vitríny plné malých postaviček. Jejda panáčci, kdybyste tak mohli mluvit a zkusili mi poradit. I když je pravdou, že pokud by teď kterákoliv figurka promluvila, zvládl bys tak akorát zběsile zařvat a proskočit stěnou, jako to bývá v animovaných pohádkách. Díváš se dál. Další dveře vedoucí, pokud si dobře vzpomínáš, do malého kumbálu, kde má teta schované všechny svoje věci. Všechny věci. No ovšem! Měla i náhradní klíče, které nechávala vždy v práci. Ale kam je může schovávat? Půjdeš prohledat kumbál? Otoč na **13**. Prozkoumáš raději stůl? Jdi na **7**.

## ~25~

Bingo! Kód je správný a přístroj tě vyzývá k zadání telefonního čísla. Vyťukáváš 797481365. Nemůžeš tomu uvěřit. Po tom všem se ti to konečně povedlo. V ruce držíš vysněné sluchátko. Po dvou zazvoněních se na druhé straně ozývá rozrušený hlas tvé maminky. Rychle jí vysvětlíš svou situaci, ujistíš ji, že jsi v naprostém pořádku a že se na ni už moc těšíš. Pokládáš sluchátko a už jenom čekáš. Jdi na závěr.



## ~26~

Mysli, přemýšlej! Není přeci možné, aby se nebylo ze zavřeného zámku jak dostat. Můžeš zkusit vykopat tunel. Podle jednoho filmu ti k tomu údajně bude stačit jen lžíce. Na houby je, že lžící nemáš. V továrně pana Wonky byl létající výtah. Tady je taky výtah! Jenže tenhle zcela určitě nelétá a ty nejsi Karlík. Nejjednodušší by bylo odejít zkrátka a jednoduše hlavním vchodem. Bohužel ten bude nejspíš taky zamčený. Ale počkat! U hlavního vchodu je přeci služební telefon, z něho bys mohl zavolat domů mámě. Ano - je to jasné. Musíš se dostat k telefonu. Z galerie tedy v tuto chvíli vede jen jedna cesta - služebním výtahem. Tím, který nejspíš nelétá. Jdi na **10**.

## ~27~

Opatrně se protahuješ mezi ostrými střepy. Sedáš si na venkovní parapet a odhodláváš se ke skoku. „Tak to ne! Tohle nezvládnou! Naše micka by dolů možná seskočila bez problémů, ale já bych se nejspíš žuchnul jako balvan a ještě si zlomil nohu.“ Chvíli ještě zvažuješ a přemýšlíš, ale není co víc řešit. Skočit by bylo šílenství. Soukáš se tedy zpátky dovnitř na chodbu. Hlavně opatrně. I když se snažíš sebevíc, strach z výšky je silný a v jednu chvíli nedáš dost dobře pozor, zavadíš o sklo a roztrhneš si bundu. „Výborně. Mamka mě nejspíš roztrhne úplně stejně, jako já teď tu bundu.“ Ale aspoň už jsi zase na pevné zemi. Vlastně podlaze. Je třeba pokračovat dál. Tímto ses zbytečně zdržel. Jdi na **3**.

## ~28~

Nic se neděje, výtah tě stále vyzývá k přiložení čipu. Po asi desátém pokusu uznáváš, že tento čip zkrátka nefunguje. Pokud nefunguje tady, k čemu asi je? Tajné dveře? Schovaný trezor? Co by se tak mohlo schovávat v trezoru na zámku? Možná potom ten zloděj pátrá. Čip schováváš do kapsy, k tomu lumpovi se nesmí za žádnou cenu dostat! Vrať se na **10**.

## ~29~

Přímo před tebou stojí vysoká postava v dlouhém plášti, jež vlaje ve větru. Určitě je to ten muž s hákem, o kterém ti včera četla máma. Už - už po tobě natahuje ruce. Zdravou s pěti silnými prsty s nestříhanými dlouhými nehty a zmrzačenou, opatřenou ostrým naleštěným hákem. Rychle musíš něco udělat. Vzpomeneš si na krabičku na stěně, kterou teta vždy ovládala světla. Proklouzneš kolem bandity a střemhlav se vrháš rovnou k dané zdi. Hlavně musíš včas zabrzdít. Náráz do zdi je to poslední, co teď potřebuješ. V krabičce jsou dvě velká tlačítka - bílé a černé. Jedním z nich se ti snad podaří rožnout světla. Které z nich si zvolíš? Rozhodneš-li se pro bílé tlačítko, pokračuj na **17**. Pokud zmáčkneš černé, jdi na **5**.

### ~30~

Procházíš jednu po druhé, až dorazíš do poslední. Zatřese s tebou zima. Dostal jsi se k zámecké kapli. Před tebou jsou poslední dveře, které vedou na balkón. Procházíš jimi. Stojíš na vnitřním balkóně a díváš se skrz obrovská, barevnými sklíčky vykládaná, okna ven. „Jak bych teď chtěl být raději venku na tom dešti. Už nikdy se nebudu bát bouřky! Musím se přestat bát! Už jsem na takové strachy starý a nebýt toho mého uleknutí, byl bych teď doma a jedl si večeři.“ Bum! Proklatý průvan. I přes ránu jsi však stihl zaznamenat, jak ti silně zakručelo v břiše. Otoč na **2**.

### ~31~

Máš štěstí, dveře na propojovací chodbu jsou otevřené. Projdeš. Bum! Zase ten průvan! Dveře zpět jsou uzavřeny a nejdou otevřít. Dveře na hlavní chodbu jsou uzamčeny a ty nemáš klíč. Běžíš na konec této chodby, ale žádné další dveře už nenacházíš. Jsi tedy uvězněn na propojovací chodbě a nezbývá ti nic jiného, než počkat zde do rána. Alespoň že je tu topení a lavička. Můžeš si sednout a bude ti teplo. Snad tě tu ráno objeví co nejdřív. Hra pro tebe v tuto chvíli končí. Jdi na začátek.

### ~32~

Rychlým pohledem zkontroluješ chodbu a docházíš k názoru, že je už dávno prázdná. Pomalu a potichu postupuješ dál. Najednou uslyšíš cinkot rozbíjejícího se skla. Vitrína? Ne, ty jsou všechny za tebou. Můžeš za to ty? Asi těžko, vždyť jdeš středem chodby a ničeho si se nedotknul. Možná okno? Instinktivně přiskočíš k tomu nejbližšímu a podíváš se ven. Vidíš rychle se vzdalující postavu. Uf, takže zloděj odešel. Nebo spíš utekl. Alespoň se ho teď už nemusíš bát. O něco klidněji se vydáváš dál chodbou. Dorazíš ke schodišti, které opatrně krůček po krůčku zdoláváš směrem dolů. Po cestě narazíš na rozbité okno. Mohl bys jím taky utéct, jenže je ve druhém patře. Zloděj byl nejspíš trochu šílený, když se rozhodl skočit z takové výšky. Achjo, proč si nevybral okno níž, mohl nás tak zachránit oba. Možná jej tlačil čas, nebo potkal ducha a lekl se. Ale pokud to zvládl on, možná by se mohlo podařit vyskočit i tobě. Zkusíš vyskočit z rozbitého okna? Pokračuj na **27**. Chceš raději pokračovat dolů k telefonu? Jdi na **3**.

### ~33~

Protější dveře jsou zcela jistě zamknuté. I když se do nich opíráš ze všech sil, nejde s nimi hnout ani o kousek. Pouštíš kliku. Co teď? Naštěstí to není tvá jediná možnost. Musíš si zkrátka vybrat jinou cestu. Alespoň jedny dveře snad odemknuté budou. Zvolíš tedy dveře napravo? Otoč na **6**. Zkusíš východ nalevo? Jdi na **14**.

### ~34~

Táta jednou říkal, že největší smůla je, když najdeš v lese nádherný hřib, ale ten je celý červivý. Tatka se mýlil. Největší smůla je, když se ti podaří proplížit přes celý zámek, vyhnout se nespočtu nebezpečí a potenciálnímu odhalení, nenarazit na duchy ani jiná strašidla, a nakonec ztroskotat při úplně posledním úkolu. Po zadání špatného kódu se telefon zablokoval. Už se z něj nikam nedovoláš. Zůstáváš tedy uvězněný na zámku. Mohl bys využít rozbitého okna a zkusit z něj nějak slanit, ale nemáš lano. Mohl bys rozbít další okno, ale to byl zločin. Doma by se zlobili a ty bys měl na sebe vlastně taky vztek. Nezbyvá ti nic jiného, než si najít teplý kout na přespání a počkat do rána. Možná se vrátíš zpátky nahoru, zabalíš se do tetiny mikiny a budeš přemýšlet nad tím, jak jí nejlépe vysvětlíš, že tu čokoládu bys měl sníst právě ty. Hra pro tebe tímto skončila. Jdi zpět na začátek.

### ~35~

A jéje. Podařilo se ti rozsvítit světla v celém patře. Toho si z venku určitě musel někdo všimnout, určitě to někdo nahlásí. Navíc tě teď můžou natočit kamery. Nemá smysl jít dál, sedáš si do starožitného křesla a čekáš, kdo si pro tebe přijde. Když už máš mít průšvih, aspoň na něj počkáš v pohodlí, a horší už to přeci být nemůže. Sedíš dlouho. Ty staré hodiny na stolku jdou nepochybně špatně, určitě není jedna hodina odpoledne. Pokud alespoň odpočítávají čas přesně, čekáš tu už víc jak hodinu. To je dlouhá doba a nikdo zatím nepřišel ani nepřišel. Je možné, že si rožnutého světla nikdo nevšimnul? Páni - tomu se říká klika! Nebudeš tu přeci dál jenom nehybně sedět. Vrať se na **21** a zkus to znovu.

### ~36~

Tlačíš do nich ze všech sil. Máma ti posledně složila poklonu. Prý jsi náramný silák, protože jsi ji pomohl otevřít sklenici okurků. Beztak ti ji povolila a chtěla ti jen zalichotit. Protože kdyby se ti jí opravdu povedlo otevřít samotnému, určitě bys zvládl otevřít i tyto dveře. Nebo je v tom jiný zádrhel? Aha! Určitě se otevírají směrem k tobě! Takže jsi silák! Jenom v tuto chvíli ti tvá síla moc nepomůže. Co zkusit jiného? Možná by šly vypáčit. Mít tak něco, co můžeš strčit do otvoru. Rozhlížíš se kolem, kromě starých rozvrzaných desek podlahy tu nikde nic není. Mimoděk prohmatáváš kapsy. Co je to? Vítězoslavně vytahuješ z kapsy ukořistěný šroubovák, tak se přeci jen bude hodit! Strkáš jej do otvoru. Můžeš páčit dvěma způsoby. Budeš páčit do stran? Pokud ano - jdi na **16**. Přijde ti jako lepší nápad páčit nahoru a dolů? Otoč na **4**.

## ~KONEC~

Rodiče přijíždí za chvíli doprovázeni tetou a několika policisty. Máš strach, že se všichni budou zlobit, ale strach a zlobu střídá velká radost z toho, že tě konečně našli. Všem rychle odvykládáš svůj příběh. Policisty zajímá především část o domnělém lupiči. Vzpomeneš si, že máš v kapse průkazku, kterou jsi našel u rozbitého okna. Jako správný poctivec ji odevzdáš. Policisté ti poděkují za příkladnou spolupráci, vyjádří přání, že se z tebe taky jednou stane kriminalista, a vydají se chytit pána, jehož adresu si díky průkazce lehce zjistili. Teta pořádně zamkne zámek, zkontroluje všechny vchody a vyjádří obavu, zda jí ten lotr zlodějský nesnědl její nejcennější poklad, který má schovaný ve svém kumbále. Totiž tabulku čokolády, která má údajně propůjčit tomu, kdo jí sní nadpřirozené schopnosti. Na sucho polykáš a říkáš si, proč jen jsi ji nesnědl. Mohla ti narůst křídla a mohl jsi ze zámku odletět. Mohl jsi být super silným a zloděje přeprat sám. Mohl ses stát neviditelným a v klidu počkat do rána. Táta, kterému neuniklo tvé hluboké zamyšlení, se k tobě sklání a něžně tě upozorňuje, že si z tebe teta jen střílí, protože tu čokoládu jí dal on sám před pár dny k narozeninám. V dobré náladě se všichni rozloučíte a ty už si to míříš spolu s rodiči rovnou domů. Po cestě ještě přemýšlíš, jak báječné dobrodružství jsi to dneska vlastně prožil a jak ti bude za pár let slušet ta policejní uniforma. Doma u zasloužené večeře už se jenom spokojeně usmíváš. Jenže! „Ajéje! Já v galerii nechal deštník i housle!“