



*Pro jednoho hráče
nebo tým od 10ti let*

ADVENT CALENDAR

The Mystery of the Ice Cave

POZOR! Teď si ještě **neprohlížejte** podrobně herní materiál (tuto knihu, dekodovací tabulku, panoramatický obrázek atd.)! **Nejprve** si přečtěte pravidla v **PŘÍRUČCE NÁPOVĚDY** a pečlivě dodržujte všechny pokyny.

STORY BOOK

příručka příběhu



**Pokračujte ve čtení pouze pokud
jste k tomu byli vyzváni!**

ÚVOD

Tděláš pár posledních kroků hlubokým prašanem a otočíš se. Tvůj pohled bloudí po zasněženém údolí. Tam dole v tom malém městečku jsou lidé pravděpodobně už zaneprázdnění zdobením svých domovů na Vánoce. Několikrát se zhluboka nadechneš a studený vzduch tě pálí v plicích zmožených výstupem. Ale alespoň je tu vzduch – čistý a průzračný. Nelze ho srovnat s městským vzduchem, který jsi – na rozdíl od svých přátel – opustil. Tvoji přátelé řešili jen „Vánoce sem, vánoce tam“. A nebyli jediní, vzhledem k tomu, jak opuštěné se zdají být lyžařské vleky a sjezdovky.

Tiše oslavuješ své spontánní rozhodnutí vyrazit na lyže sám. Tady nahoře je nádherný klid. Rozhlédneš se kolem a konečně najdeš značky, které tě zavedou k nejlepší sjezdovce v okolí. Opouštíš krásné výhledy a následuješ značku přes další kopec.

Jak si připínáš lyže, najednou se podivně setmí. Nad tebou se stahují tmavě šedé mraky, které pomalu zakrývají sluneční paprsky. Naštěstí sníh stále odráží dostatek světla, abys mohl pokračovat. Ale pokud si chceš sjezd opravdu užít, budeš muset přidat.

Opřeš se pořádně do lyží a v tom začne hustě sněžit. Viditelnost se trochu zhorší, ale zatím není důvod se znepokojovat. Rytmicky řežeš oblouky ve sněhu a užíváš si samotu. Ve svahu před sebou zahlédneš dlouhou kovovou tyč trčící ze sněhu. Zpomalíš a zastavíš. Je to pořád označení sjezdovky? Sněhové vločky padají čím dál hustěji a orientace začíná být obtížnější. O kousek dál vidíš druhou ocelovou tyč – nevypadá to zrovna na obvyklý typ značení, ale koneckonců, nejsi na žádné rušné sjezdovce. Pokračuješ po svahu opatrněji.

Wíždě si všimneš, že je kolem tebe čím dál víc holých skal. To přece nemůže být správně... nebo ano? Tvá cesta vede podél vysokých skalních stěn a propastí, které nevypadají zrovna bezpečně. Navedla tě ta kovová směrovka opravdu správně? Rozhodneš se pro krátkou pauzu. Koneckonců svačina a chvilka klidu, kdy si sedneš a promyslíš, jak se bezpečně vrátit na hlavní sjezdovku, může situaci jen zlepšit. Rozhlížíš se a necháváš oči bloudit po svazích. Najednou za tebou něco hlasitě praskne!

Otočíš se, ale vidíš jen sníh a skály. Pak uslyšíš hluboké dunění. Celá hora se jako by zachvěje a lyže se ti začnou třást. Sníh pod tvýma nohama se dává do pohybu a přepadne tě panika. Lavina! Srdce ti buší jako o závod. V hlavě ti burácí jediné: „Sakra, sakra, sakra, pomoc, pomoc, pomoc!“ Ale tělo ví instinktivně co má dělat a převezme kontrolu. Rozjedeš se a zamíříš stejným směrem, kterým padá sníh. Za tebou i vedle tebe se valí bílá masa. Teď myslíš jen na jediné — nesmíš se nechat zasypat. Zdá se, že tě sníh tlačí přímo k příkrému skalnímu útesu, a tvoje mysl jede na plné obrátky. Musíš okamžitě změnit směr, jinak tě to rozdrtí mezi sněhem a skálou. Ale co to je? Je tu otvor ve skále? Cítíš jiskřičku naděje a ze všech sil se skrčíš, vrhneš se do výklenku a cítíš, jak tě tlak sněhu tlačí hlouběji dovnitř. Pak se ti zatmí před očima.



Gchvíli později se probudíš a zjistíš, že ležíš na ledové skalní podlaze. Jsi z poloviny zasypaný troskami a sněhem, ale můžeš se hýbat.

Snažíš se popadnout dech, zatímco se vyhrabáváš a opatrně se narovnáváš. Chvíli trvá než se tvoje tělo přestane trást a po tvářích ti steče pár slz. To bylo o chlup. Nemůžeš uvěřit, že jsi to přežil.

Hluk venku už utichl. Místo něj je tu jen děsivé ticho. Spěšně odhodíš lyže, hůlky a lyžařskou masku. Vytáhneš mobil z vnitřní kapsy bundy, ale není tu žádný signál a nemáš ani vysílačku.

Zkoušíš, jestli se ti podaří lyžařskými hůlkami prorazit díru ve sněhu, ale brzy narazíš na ledové bloky a sutiny. Takhle to nepůjde. Musíš se odsud nějak dostat. Než si někdo všimne, že ses ztratil, a najde tě tady v lavině, budeš už dávno mrtvý hladý.

Otočíš se od zasypaného vchodu. Ledovými prsty zapneš baterku na mobilu a posvítíš všemi směry. To, co jsi považoval za výklenek ve skále, vypadá spíš jako chodba. Prsty přejíždíš po stěnách. Jsou podivně hladké a rovné.

Pár metrů před tebou se chodba rozšiřuje do větší jeskyně. Světlo tvé baterky nedosáhne moc daleko a stalagmity se stalaktity vrhají stíny po celé jeskyni. Snažíš se vzpomenout si na název pro stalaktity, které do sebe vzájemně dorostly — je jich tu několik — ale prostě na to teď nemáš myšlenky. Pomalu se v tobě znovu probouzí optimismus. Pokud je tu vchod, mohl by tu být i východ.

Rozhodneš se jeskyni pořádně prozkoumat a vydáš se dál. Pod tvými těžkými lyžařskými botami křupou malé kamínky. Svítíš baterkou do tmy.

Tam — pár metrů před tebou se něco leskne. Co to je? Odstoupíš od stěny, abys viděl lépe. Čím jsi blíže, tím jsi si jistější, že to musí být led. Ale ne jen obyčejný kus ledu — vypadá to skoro jako postava! Jako by se někdo pokusil vytesat z ledu medvěda. Jaké zvláštní místo pro ledovou sochu.

Z nového místa se rozhlédneš kolem a objevíš ještě víc těchto ledových útvarů. Neuvěřitelné! Mnohé z nich vypadají jako horská zvířata, jiné jako mýtické bytosti. Čím dál do jeskyně postupuješ, tím jsou útvary větší a detailnější. Hlavou ti běží divoké teorie. Byla tu kdysi nějaká výstava? Ale to by bylo opravdu zvláštní místo. Možná tu nějaký excentrický umělec skladuje své sochy? Mnohem důležitější ale je, že v téhle jeskyni byl někdo před tebou. Je tedy docela možné, že tu existuje i další východ. Jenže být pozorován tichýma ledovýma očima je docela děsivé a tak se chceš co nejrychleji dostat na druhý konec jeskyně.

H tu chvíli do něčeho kopneš a v tichu zazní kovový zvuk. Posvítíš baterkou dolů a objevíš rezavou karabinu o kterou ses zřejmě zachytil botou. Nedaleko leží roztřepený provaz. Možná jsou to zbytky po přepravě ledových soch? Bloudíš očima po okolí a najdeš další překvapivé věci. Dva krumpáče, zaprášenou krabici plnou roztřepených provazů a starou plechovku s rezavými hřebíky. Nakonec objevíš pytel starých přileb. Pomalu tě napadne nová myšlenka: mohla se v téhle jeskyni kdysi konat nějaká expedice?

Vedle všeho toho harampádí leží další překvapení. Obrovské horské boty! Pohled na podrážku ti prozradí: velikost 18! Jsou to rozhodně největší boty, jaké jsi kdy viděl.

V každém případě nenahradí tvoje lyžáky, takže je zase odložíš. Ale vypadají docela nové — někdo je tu musel nechat!

Osvítíš okolí důkladněji a objevíš další ledové sochy. Obzvlášť tě zaujme velmi detailní medvědí socha v životní velikosti. Za ní stojí obrovský orel a dál vzadu dvě podivné ledové postavy připomínající mnichy, kteří stojí podél schodiště. Tvoje oči se vrátí k...

Počkat, schody?

Rychle se k nim rozběhneš. Nemýlil ses! Dvě identické ledové sochy skutečně stojí na schodech vytesaných do skály.

S třesoucími se koleny začneš stoupat po schodech. Po několika metrech si všimneš světla v dálce. Je tam někdo? I kdybys rád našel pomoc, napadne tě, že ti, kdo tu žijí, musí být dost podivní, když obývají takový šílený dům. A co by asi jedli? Doufejme, že ne lyžaře. Teď, když v dálce bliká světlo, vypneš baterku, aby si tvoje oči zvykly na tmu. Snažíš se být co nejtišší — koneckonců nikdy nevíš, co tě čeká. Ale slabé blikání tě skoro magicky přitahuje a ty pokračuješ ve výstupu po schodech směrem ke dveřím.

První hádanka začíná na stránce „1. prosinec“.

Před čtením list kalendáře opatrně vytrhněte!



1. prosince

Vystoupáš na poslední schody kamenného schodiště. Přitiskneš se ke zdi a nahlédneš do místnosti před sebou. Jeskyně se leskne přízračným modrým světlem. Chvilí čekáš, ale protože nic neslyšíš, vydáš se dál.

Za hromadou dřevěných beden stlučených hřebíky zahlédneš velkou kovovou mříž — východ! Okamžitě se k ní rozběhneš, ale i když s ní pořádně zatřešeš nejde. Pak objevíš bytelně vypadající zámek. Posvítíš si baterkou, abys si ho lépe prohlédl. Je to číselný zámek, ale jaký kód ho otevře? V zámku je také zaseknutý malý kousek papíru, který samozřejmě okamžitě přečteš.

Zpočátku nevíš, co s tou podivnou stopou dělat. Prohlížíš si místnost. Vedle beden jsou rozházené nejrůznější věci. Najdeš dokonce sirky, kterými zapálíš několik svíček. Ted' můžeš telefon zase odložit.

Prohlédneš si další předměty, které leží v tomhle, asi, skladu. Některé vypadají docela použitelně a mohly by ti pomoci. A samozřejmě tu tajemný umělec zanechal i několik ledových soch. Zvlášť nápadná je obrovská ledová labuť, která sedí ve výklenku. Podíváš se znovu na stopu na tajemné poznámce — je tu ještě něco, co by ti mohlo pomoci určit správný číselný kód?

Nyní otevři dveře 1!

Najdeš: 1 kartu s hádankou A, 1 kartu podivného předmětu „labuť“.





2. prosince

Cvaknutí zámku je rajská hudba pro tvoje uši. Otevřeš mříž. Jak dlouhá asi bude chodba za ní? Po krátkém rozmyšlení znovu prohledáš věci ze skladu a vybavíš se tak, abys byl připravený na cokoli.

Vyměníš lyžařské boty za staré turistické. Do batohu přibalíš lano, hák, zápalky a různé další věci, které ti připadají obzvlášť užitečné. Nakonec vezmeš baterku, sfoukneš svíčky a vstoupíš do temné chodby.

Tunel tě vede hlouběji do hory. Postupně se ochlazuje. Je to kvůli cestě, nebo tvému fyzickému a psychickému stavu? Na chvíli se zastavíš a přemýšlíš, jestli by nebylo lepší se vrátit. Zatímco váháš, najednou uslyšíš tiché pískání. Jako šepot větru v dlouhé chodbě před tebou. Pak tu musí být ještě nějaký další otvor, ne? Naplní tě nová naděje a s kuráží pokračuješ dál.

Po několika minutách dorazíš k masivním dřevěným dveřím. Nepřekvapí tě, že je nedokážeš otevřít. Na vteřinu zaváháš a pak použiješ těžké klepadlo.

Železný zvuk se dlouho rozléhá chodbou. Čekáš a čekáš, ale nic se neděje. Podíváš se blíž na zámek — opět to vypadá, že musíš zadat čísla. Bohužel ani po důkladném prohledání nenajdeš žádnou stopu, která by ti napověděla správný kód. Prohrabeš dokonce i hromadu dřeva naskládanou vedle dveří, ale ani tam nic nenajdeš.

Cítíš ledový chlad na zátylku. Zima tě začíná ochromovat. Naštěstí sis s sebou vzal zápalky, a tak se rozhodneš rozdělat oheň. Před dveřmi najdeš místo, které se k tomu přímo nabízí.

Plameny rychle vzplanou a ty si konečně můžeš ohřát ztuhlé končetiny. Ale jak otevřít ty dveře? Teplo se pomalu vrací do tvých prstů na nohou i rukou a navzdory tíživé situaci se můžeš trochu uvolnit. Čím déle se díváš do ohně, tím víc se v myšlenkách ztrácíš. Tvary, které vytváří plameny a uhlíky, jsou fascinující.

Nyní otevři dveře 2!

Najdeš: 1 kartu s hádankou B, 1 kartu podivného předmětu „oheň“ (ze dvou částí).





3. prosince

Spovzdechem se opřeš o dveře a ucítíš, jak za tebou zacvakne zámek. Ocitáš se v další, podivně útulné, chodbě. Ve slabém světle nedaleko od sebe rozeznáváš dvojce dveře. Hlasité dunění tě donutí zastavit. Pak uslyšíš bubláni a ve tvém žaludku zakručí. To první dunění byl nejspíš jen tvůj žaludek. Potlačíš hysterický smích. A pak ucítíš nebeskou vůni — mohly by to být... sušenky? Hlad tě pohání vpřed a tvůj nos tě bezchybně dovede k jednomu z dveří. Otevřeš je a s nadšením vstoupíš dovnitř ...

Na okamžik máš pocit, že visíš téměř beztížně ve vzduchu, a pak tě zasáhne ostrá bolest v kolenou a loktech. Znovu ležíš na podlaze. Když se ohlédneš, vidíš několik schodů, které jsi přehlédl. V tu chvíli se dveře za tebou s hlasitým „klap“ zavřou.

Snážíš se vzpamatovat, protože nechceš uvěřit tomu, co vidíš. Dveře nemají kliku, jen další zatracený číselný zámek. Zvědavě se rozhlédneš kolem. Zdá se, že jsi v zastaralé kuchyni — a vypadá to, jako by tu před chvílí někdo byl ...

otoč na druhou stránku



V troubě hoří oheň a na podlaze leží plech s neupečenými sušenkami. Lákavá vůně sušenek v kuchyni najednou přechází v zápach spáleniny. Rychle vytáhneš druhý plech z trouby pomocí obrovské kuchyňské rukavice a položíš ho na stůl vedle kuchařky.

Ze zvědavosti se podíváš na recept...

Nyní otevři dveře 3!

Najdeš: 1 kartu s hádankou C, 1 kartu podivného předmětu „samolepky“.



4. prosince

Vystydle a méně spálené sušenky se ti rozplývají na jazyku s lahodnou vanilkovou příchutí. Proč by obyvatel tohohle podivného přibytku nechal tak chutné sušenky spálit na uhl? Možná někde usnul? Ať je to jakkoli, není pochyb o tom, že tu někdo musí být. A ten někdo musí znát východ, takže se rozhodneš ho hledat.

Opět opustíš kuchyň a zamíříš ke druhým dveřím. Otevrou se bez problémů a ty se pořádně rozhlédneš. Klika je i zevnitř, jak má být, a protože nikde nevidíš žádný číselný zámek, rozhodneš se pokračovat dál.

Podle polic s knihami to vypadá na knihovnu. Zastavíš se před pohodlným křeslem a přemýšlíš, jestli si na chvíli neodpočinout. V tom uslyšíš smích, ze kterého zamrazí až ti naskočí husí kůže.

„Haló?“ Tvůj hlas se bez odpovědi rozplyne v tichu. Místo toho uslyšíš slabé křupnutí a najednou před tebou na podlahu spadne kámen. Zvedneš oči ke stropu. Nahoře ve stropě je trhlina ze které padá kamenný prach!

Ustoupíš do strany a vidíš ještě větší díru. Dřevěná konstrukce, která původně podpírala prasklinu, nevypadá zrovna stabilně. Padají další a další drobné kamínky — a není to támhle nějaký vzkaz? Spěcháš do středu místnosti a zvedneš papír.

Nyní otevři dveře 4!

Najdeš: 2 karty s hádankou D1 a D2, 3 dřevěné tyčky.





5. prosince

Vezmeš příslušné modré knihy z police a najednou se cítíš jako tajný agent ve filmu. Lze knihy naklonit dopředu, aby se otevřely tajné dveře...?

Když posuneš poslední knihu, uslyšíš tiché cvaknutí — a police se opravdu odklopí jako dveře!

Vstoupíš do místnosti s pocitem Jamese Bonda. Před tebou je jakási zastaralá monitorovací stanice. Jedno ze zařízení neustále chrlí papíry s nápisy a na konci stolu je snad seismograf? A tam na zdi jsou dalekohledy jako z ponorky. Jak se to vlastně jmenuje? Ta věc. V každém případě je ti jasné, že se tady něco sleduje.

Přijdeš ke stolu, na kterém leží hromádka fotek z polaroidu. Zvědavě se podíváš na tu horní. Na fotce stojí postava v temné jeskyni. Fotografie ti vypadnou z rukou, když poznáš sám sebe.

Nechápavě zíráš na fotky. Někdo na spodní okraj načmáral „1. prosinec“. Zřejmě tě odtud někdo sledoval. Setřeš zesebe nepříjemný pocit. James Bond přece nezná strach. Pak se dál rozhlédneš po místnosti.

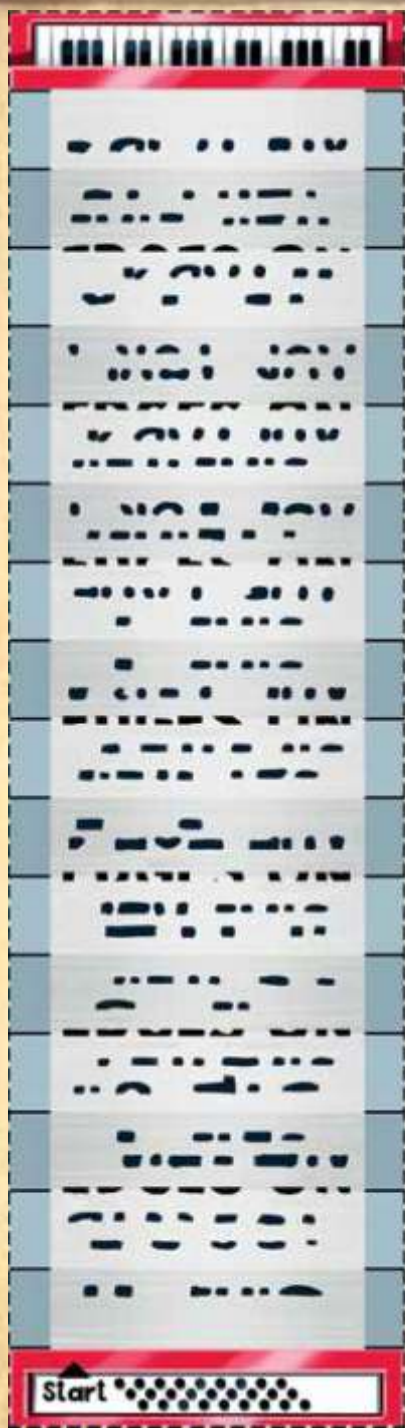
Na korkové nástěnce visí několik poznámek a suvenýrů s daty. Na jedné z nich je něco o jistém Reinholdovi, který se prý dostal nejdál ze všech. To jméno ti něco říká, ale nedokážeš si vybavit co.

Nyní otevři dveře 5!

Najdeš: 1 kartu s hádankou E, 1 připínáček, 2 podivné „disky“.







6. prosince

Poklop tě vede po kovovém žebříku do úzké chodby. Po několika schodech stojíš před otevřenými dveřmi. Pro svůj vlastní klid znovu nahmatáš kliku a zámek — nehodu z kuchyně nechceš opakovat. Pak vstoupíš do místnosti.

Vypadá jako hudební studio — alespoň jsou tu nástroje a hustej gramofon. Na stěnách visí plakáty různých kultovních osobností. Amy Winehouse, Elvis Presley, Kurt Cobain. Hudebně k sobě moc nepasují, ale pak si všimneš, že všechny obklopuje jakési tajemství. To přesně zapadá do všeho, co jsi tu dosud zažil.

Po zádech ti zase přeběhne mráz. Doufejme, že tenhle den neskončíš v hrnci nějakého šílence. Čím dřív se odsud dostaneš, tím líp. Rozhlédneš se kolem sebe. Je tu kytarový kufr zajištěný číselným zámkem — a na něm visí stopa.

Nyní otevři dveře 6!
Najdeš: 1 kartu s hádankou F.



7. prosince

Otevřeš kytarové pouzdro najdeš dopis. Nadšeně začneš číst:

„Vítej, statečný lyžaři. Rád bych tě přivítal ve svém domě, který je právě teď také únikovou místností! Víš, jak se hraje? Musíš uniknout ze zamčených místností. Někdy se cítím trochu osamělý a rád trávím čas hraním únikových (EXIT) her. Nevěřil bys, jak dlouho jsem čekal, až konečně někdo najde tuhle moji únikovku. Z tvé návštěvy jsem nadšen!“

Zdá se, že tu opravdu žije blázen. Ale to sis už tak nějak domyslel. A vzhledem k tomu, že jsi tu stejně uvězněný lavinou, můžeš se do téhle hry zapojit — a možná se tak i bezpečně dostat ven.

Pokračuješ ve čtení zbytku dopisu, který působí spíš jako sbírka varování před nebezpečím. A ta věta na konci je taky trochu zvláštní: „Myslete mimo krabici?“ Jakou krabici? Zatím s tím moc nenadělaš. Možná je to nápoděva, která se bude hodit později.



otoč na druhou stránku

Nakonec najdeš klíč v pouzdře na kytaru. Naštěstí pasuje do padacích dveří ve stropě hudebního studia. Pomocí žebříku vylezeš nahoru a o chvíli později stojíš v další jeskyni.

Před tebou je velký otvor s ledovou skluzavkou. Je však uzamčený železným řetězem a nad ním visí velký nápis s varovnými informacemi. Bez ochranného vybavení bys skluzavku neměl používat. Vyprskneš smíchy. Ale sebevražedné sklony fakt nemáš. Ochranné vybavení se zřejmě nalézá v uzamčené skřínce na pravé stěně. A na druhé straně skluzavky visí ... samozřejmě ta krabice zmíněná v dopise. Je čas podívat se na ni zblízka.

Nyní otevři dveře 7!
Najdeš: 1 kartu s hádankou G.



8. prosince

S nedůvěrou zíráš na obsah skříňky. Tohle má být ochranné vybavení? Rukavice a helma jsou v pořádku. Ale obrovský plavecký kruh? Navzdory pochybnostem popadneš vzduchovou pumpu a ten kruh nafoukneš.

Po několika vyčerpávajících minutách uvolníš železný řetěz před skluzavkou a vklouzneš do gumového kruhu. Jdeme na to! Skluzavka je neuvěřitelně rychlá a z otáčení se ti motá hlava. Zatínáš prsty do rukojetí kruhu a musíš vynaložit veškeré úsilí, abys z něj nevyletěl. Ale sotva jízda začne, už je tu konec.

Přistaneš s velkou ránou, ale našťestí na měkké hromadě. I když páchne trochu jako starý pot. Po několika pokusech se dostaneš z gumového kruhu a vidíš, že ležíš na hromadě starého prádla. To je prostě skvělé. Není divu, že je tady takový puch. Soudě podle staré vany v rohu jsi musel přistát v prádelně.

Před další zdí stojí impozantně velká dřevěná bedna. Není překvapením, že je uzamčená číselným zámkem. Nevidíš žádný východ a ledová skluzavka je rozhodně příliš kluzká na to, abys po ní vyšplhal zpátky nahoru. Naštěstí najdeš další kartu. Poskytne ti vodítko, jak se odsud dostat?

Nyní otevři dveře 8!

Najdeš: 1 kartu s hádankou H, 4 podivné kusy „prádla“ a 5 „kolíčků“.





9. prosince

Otevřeš krabici v prádelně. Její obsah tě překvapí, protože to vlastně vůbec není krabice! Ve skutečnosti jde o tajné dveře do malé chodby, která vede do další místnosti. Jenže uvnitř je úplná tma.

To je zvláštní — doteď tu bylo vždycky dost světla, i kdyby jen ten modravý ledový lesk. Naštěstí ses dobře připravil a vytáhneš velkou baterku, kterou jsi našel ve skladu. Jsou tu někde svíčky nebo vypínač?

Nemáš moc chuť vydat se do temné místnosti jen s pochodní, takže si nejdřív posvítíš na stěny. A tam — pojistková skříň! Možná jen vyhořela pojistka?

Otevřeš pojistkovou skříň a uvnitř uvidíš několik volných kabelů a tři karty.

Možná je to jen další hádanka, kterou musíš vyřešit.

Nyní otevři dveře 9!

Najdeš: 3 karty s hádankou i1, i2 a i3.





10. prosince

Rychle propojíš správné dráty. Když zasuneš pojistku zpět, chodba i místnost za ní začnou matně svítit.

Svítit? Zvědavě uděláš krok vpřed. Zdá se, že jsi na něco šlápl, protože máš pod nohou divný pocit. Když zvedneš botu, uslyšíš chrastění a cvaknutí — a pak se ti pod nohama roztrhne podlaha.

Co to...! Spadneš a při nárazu si vyrazíš dech.

Ležíš omámený na podlaze a sleduješ, jak se nad tebou zavírají dveře. Spustil jsi tajnou past jako ve filmu Indiana Jones!

Alespoň na tebe nečekali žádní hadi.

Zvedneš se a protáhneš bolavá záda. Jediná svíčka osvětluje holé skalní stěny a před úzkým zamřížovaným oknem stojí dalekohled. Škoda, že mezery v mříži jsou příliš úzké, aby ses jimi protáhl. Přesto se k oknu přitáhneš a nadechneš se čerstvého vzduchu.

Zjistíš, že špatné počasí je pryč a ty díváš na nádhernou hvězdnou oblohu. Vidiš mnohem víc hvězd než jsi kdy viděl nad svým městem i v nejtemnější noci. Na obloze poznáváš známou kombinaci hvězd, souhvězdí Orion, Velká medvědice ... a tamhle Labuť a Liška? Ale souhvězdí ti dál nepomůžou.

Popadneš židli vedle dalekohledu a postavíš ji pod padací dveře. Poklop je dost nízko, abys na něj bez potíží dosáhl. Samozřejmě — padací dveře jsou zamčené a abys je otevřel, musíš rozluštit kód. Zamračeně slezeš ze židle. Určitě tu musí být další stopa. Opatrně se znovu rozhlédneš po místnosti. Kdo hledá, ten najde.

Nyní otevři dveře 10!
Najdeš: 1 kartu s hádankou J.





11. prosince

Konečně otevřeš mizerné padací dveře nad sebou a vytáhneš se zpět do chodby. To teda nebyla žádná legrace. Kostrč tě pořád nepříjemně bolí.

Velmi opatrně vejdeš do další místnosti — a užasle zůstaneš stát. Vypadá to jako obývací pokoj. V krbu praská oheň a pohovka tě přímo láká, abys ses do ní zabořil. Je to tamhle malý stolek, nebo dokonce bar? Malé občerstvení by teď bylo naprosto perfektní.

Vedle sklenic leží další dopis. Na prvním listu stojí:

„Omlouvám se, úplně jsem zapomněl vypolstrovat jámu. Doufám, že jste se nezranil.“ Mrzutě si promasíruješ zadek. Naštěstí nejsi zraněný, ale polštář by byl rozhodně lepší než holá podlaha.

Čteš dál:

„Nikdy bych neřekl, že se dostanete tak daleko. Jak jsem řekl, už dlouho jsem čekal, až někdo vyzkouší mou únikovou místnost. Několikrát jsem doufal, že se sem konečně dostane dobrý Reinhold, protože jsme tak blízko jeho domova, ale zatím mě zklamal. Představte si tedy moji radost, že jste teď tady, i když jsem vám musel pomoci se sem dostat.“

Nedůvěřivě zíráš na papír. Pomohl mi sem?! V tvém nitru to vře. Tenhle šílenec riskoval tvůj život ... kvůli hře. Potlačíš hněv — to ti nepomůže dostat se odsud rychleji zpět do útulné hotelové postele. Podíváš se na poslední kousek papíru.

„Hra právě začíná. Další náповěda přijde po dokončení úkolu. Ale nejdřív si můžeš trochu odpočinout. Tohle je už mnoho let moje oblíbené místo v horách. Je to tu trochu osamělé, ale ve vesnici se nemůžu ukázat.“

Zamračíš se. Vesničané toho šílence očividně vyhnali právem. Svalíš se na pohovku — když si to přeje. Fuj — má ten blázen perskou kočku? Všude jsou dlouhé bílé chlupy. No, tvoje lyžařské oblečení bude po tomhle dobrodružství tak jako tak potřebovat důkladné vyprání. Mezi polštáři pohovky objevíš malý vzkaz.

Nyní otevři dveře 11!
Najdeš: 1 kartu s hádankou K.





12. prosince

Podle pokynů dokončíš inventuru. Konečně hotovo — můžeš se vrátit na pohodlnou pohovku.

Lehké křupnutí tě donutí vzhlednout. Snáš se na tebe list papíru. Tak se hlavně nezačni štourat v nose — očividně jsi pod neustálým dohledem! Jak jinak by ten podivín přesně věděl, kdy jsi práci dokončil? Už známým škrabopisem ti napsal novou náповědu: „Pokračuje to pod kobercem.“

Odsuneš koberec na stranu a objevíš další tajné dveře.

Slezeš dolů padacími dveřmi a ocitneš se v chodbě s několika dveřmi.

Pomalů kolem nich procházíš, ale všechny jsou zamčené. Ne — jedny jsou pootevřené.

Vstoupíš do jakéhosi uměleckého ateliéru. Možná by se dalo říct, že je to dílna.

Zřejmě se tenhle záhadný fanoušek hádanek zajímá i o kamenické práce. Vskutku, zdá se, že ledové sochy mu jdou mnohem lépe, protože tenhle kus kamene by potřeboval opravdu hodně představitosti, aby připomínal jako člověk. Možná to ani člověk být nemá — spíš nějaká mystická příšera? Pokrčíš ramena a otočíš se k barvám a štětcům. Třeba je v tomhle ten umělec o něco talentovanější? Bohužel tě čeká jen ta nejkyčovitější krajinomalba. V hlavě se ti mihne jméno Bob Ross, ale tahle asociace tě nikam neposune.

Na stole leží další stopa. Má něco společného s nůžkami. Ano — možná se ti konečně podaří rozstříhat tenhle ohavný kýč! Pomalu ztrácíš trpělivost a nejradši bys něco rozmlátil.

Nyní otevři dveře 12!

Najdeš: 2 karty s hádankou L1 a L2.



POZOR! Číslo může být uvedeno i slovně a protože se jedná o německou hru, hledej číslo v němčině:

0 – null, 1 – eins, 2 – zwei, 3 – drei, 4 – vier, 5 – fünf,
6 – sechs, 7 – sieben, 8 – acht, 9 – neun



13. prosince

Zpátky v hale máš štěstí. Druhé dveře, na kterých vyzkoušíš kód, se ukážou být ty správné. Odstraníš číselný zámek a vstoupíš do herny.

Páni — někdo tu miloval hry, ale buď je nestihl dohrát, nebo musel narychlo zmizet. Přímou před tebou na podlaze leží nedohraná hra Osadníci z Katanu (Catan). Prohlédneš si ji. Zatím není jasné, kdo ji vyhraje.

Na zdi visí další hry: vidíš „město, země, řeka“ a složitý šachový problém. Na stole je paměťová hra a police plná krabic, které mají všechny v názvu slovo EXIT. No, to sedí až podezřele dobře. V duchu proklínáš tvůrce her. Bez nich bys byl v bezpečí a neskončil bys v téhle podivné situaci! Za jiných okolností, s přáteli v příjemné atmosféře, by sis rád zahrál — ale ne tady, když jde o život.

Nemáš však na výběr, takže hledáš další nápovědu — a najdeš ji za krabicí krásně ilustrované dobrodružné hry. Rychle vytáhneš kartu a snažíš se rozluštit podivné symboly na ní. Mohly by s tím mít něco společného všechny ty nedokončené hry kolem?

Nyní otevři dveře 13!

Najdeš: 1 kartu s hádankou M.



POZOR! Číslo může být uvedeno i slovně a protože se jedná o německou hru, hledej číslo v němčině:

0 – null, 1 – eins, 2 – zwei,
3 – drei, 4 – vier, 5 – fünf,
6 – sechs, 7 – sieben,
8 – acht, 9 – neun





14. prosince

V chodbě rychle najdeš správné dveře. Fuj! Místnost za nimi je plná prachu! Kdyby nebyla ve stejné úrovni jako ostatní místnosti, možná bys ji nazval spíše podkrovím nebo sklepem. Je plná krabic, které vypadají, že se používají jen zřídka. Všude visí pavučiny. Dokonce vidíš starý kazetový magnetofon, který zapneš.

Zatímco posloucháš hlučnou vánoční hudbu, najdeš další stopu.

„Výrob vánoční věnec. Jako ozdobu pro mě a jako další stopu pro tebe.“

Sice teď nemáš zrovna moc volného času. Ale co se má stát, to se stane.

Když začneš vyrábět věnec, kazeta se zastaví. Otočíš ji. Ale tentokrát nehraje žádná hudba. Hluboký hlas hlásí: „Článek o rozdílech v konzistenci sněhu v Himalájích a Alpách. Kapitola první: Čerstvý sníh.“ Co to má sakra být? Ale je ti to úplně fuk.

Přetočíš pásku kousek dál. „Otisky nohou a rukou ve sněhu jsou...“ Pořád to samé. Přetočíš znovu téměř až na konec. „Lidská váha se jeví v kontrastu s mou...“ Tohle pseudovědecké žvanění není k výrobě věnce dvakrát motivující.

Otočíš kazetu. Než tohle, raději by sis znovu poslechl citerovou verzi „Let it Snow“!

Nyní otevři dveře 14!

Najdeš: 2 karty s hádankou N1 a N2.





CZ verze

Jestli nechceš hledat čísla v cizím jazyku, můžeš zkusit složit CZ verzi. Zdvoujené pruhy vystříhni a uprostřed ohni tak, abys získal pruh s písmený na obou stranách. Není třeba lepit. Další postup je dle nápovědy.

POZOR! Číslo může být uvedeno i slovně a protože se jedná o překlad z příběhu v angličtině, hledej číslo v angličtině:
0 – zero, 1 – one, 2 – two, 3 – three, 4 – four, 5 – five,
6 – six, 7 – seven, 8 – eight, 9 – nine

CZ verze



15. prosince

Odemkneš poslední dveře v chodbě. Možná se konečně dostaneš blíž k východu z téhle únikovky? Tentokrát však nevstoupíš do malé místnosti, ale do obrovské jeskyně. Zalapáš po dechu.

Téměř celou místnost zabírá zamrzlé jezero. Ze stropu visí obrovské rampouchy. Díváš se do dálky a tam, na konci jezera, vidíš další dveře. Musíš se tam dostat! Naštěstí nemusíš jezero přecházet ve starých turistických botách, protože u břehu leží brusle. Jeden pár je stejně obrovský jako turistické boty, které jsi našel dřív. Druhý pár vypadá, že by ti mohl padnout.

Zavážeš si brusle a turistické boty si za tkaničky pověšíš kolem krku. Uděláš několik opatrných kroků po ledové ploše. Nikdy jsi neměl příležitost bruslit na tak fascinujícím místě. Led pod tebou se leskne a ty se rozhodneš si jízdu pořádně užít.

Na pohodu ujedeš pár metrů, když se někde v prostoru ozve ohlušující sborový zpěv písně „Last Christmas“. Tohle ti hned zkazí náladu, zvlášť když si uvědomíš, že je to jen neustále se opakující refrén! Dojde ti, že bruslíš s čím dál větší agresivitou.

Prásk!

Přímo před tebe spadne obrovský rampouch. Zastavíš a podíváš se nahoru. Rampouchy se nebezpečně klepou a hrozí, že spadnou a mohly by rozbit led. To musí být kvůli té hrozně hudbě. Ještě nejsi ani v polovině. Neměl ses tak zdržovat! Zoufale hledáš na břehu jezera zdroj té příšerné hudby. Tam, u vchodu, je něco, co ti muselo uniknout. Vracíš se zpět za doprovodu „Last Christmas“. Samozřejmě — najdeš hudební sestavu. V zamčené skřínce. Velmi nápadité. Jak jen ji otevřít, abys konečně umlčel Wham?

Nyní otevři dveře 15!

Najdeš: 3 karty s hádankou O1, O2 a O3.



POZOR! Číslo může být uvedeno i slovně a protože se jedná o německou hru, hledej číslo v němčině:

0 – null, 1 – eins, 2 – zwei, 3 – drei, 4 – vier, 5 – fünf,
6 – sechs, 7 – sieben, 8 – acht, 9 – neun

Tohle už je trochu větší nápověda, ale pokud nevládneš němčinou, tak se ti bude hodit ještě znát několik barev v němčině:

žlutá - gelb
modrá - blau
červená - rot

... ano, jsou to barvy proužků z kódovací tabulky :)

Abys nemusel stříhat karty ...



16. prosince

I když jsi hudbu vypnul, nemůžeš tu písničku dostat z hlavy. Několik rampouchů spadlo a ty se po zamrzlém jezeře pohybuješ s větší opatrností.

Když konečně dorazíš na místo, vyměníš brusle za turistické boty a zamíříš ke dveřím. Paráda — jsou to jen falešné dveře! Chvíli si zoufáš. Jet takovou dálku zbytečně?

Pak si všimneš několika barevných značek na skalní stěně před sebou. Jsou to lezecké chyty? Ve skutečnosti je jimi pokrytá celá stěna. A tam nahoře — je to další poklop ve stropě? Naštěstí máš nějaké lezecké zkušenosti a rychle se dostaneš nahoru, ale jak asi tušíš, k otevření poklopu potřebuješ další tři čísla. Slezíš dolů a znovu se rozhlédneš kolem.

Zdá se, že jde o soukromou lezeckou stěnu tvého „hostitele“. Najdeš tu celou řadu doporučených tras, které můžeš vyzkoušet. Některé z nich vypadají docela riskantně. Na druhou stranu — pokud člověk, který ji postavil, nosí tak obrovské boty, pravděpodobně nebude zrovna drobné postavy! To ti ale najít správný kód nepomůže.

Naštěstí na tlusté podložce najdeš další stopu!

Nyní otevři dveře 16!

Najdeš: 1 kartu s hádankou P, 1 podivný předmět „lano“.





17. prosince

Prolezeš poklopem právě ve chvíli, kdy už tvé ruce únavou selhávají. Poklop zavřeš raději nohama, abys měl jistotu, že znovu náhodou nespadneš dolů.

Najednou tvoje smysly zbystří... je tu ještě někdo další? Adrenalin ti proudí v žilách – je čas na velké vyvrcholení. Okamžitě jsi připravený k akci, svaly máš napnuté k prasknutí.

Ten druhý si tě také všimne a zírá na tebe divokýma očima. Ale pak si uvědomíš svou chybu... a poznáš sám sebe. Byl to jen tvůj odraz!

Ted, když napětí trochu opadlo, se poprvé pořádně rozhlédneš a vidíš nádherný sál. Všude jsou zrcadla a mezi nimi elegantní sloupky. Na stropě visí lustry a dokonce i podlaha je vyleštěná do vysokého lesku, jako nějaká bláznivá horská verze zrcadlové síně ve Versailles. Kolik času a peněz muselo stát vybavení takové místnosti?

Procházíš užasle halou když si uvědomíš, že není tak obrovská, jak ses zprvu domníval. Zrcadla jsou tak chytře umístěná, že tě z každého úhlu oklamou a ty vidíš větší místnost. Opravdu velmi působivé! Zkusíš si pro zábavu pár tanečních kroků a narazíš přímo do zrcadla. Fúj, ve srovnání s elegantní halou vypadáš docela unaveně a špinavě. Není divu, že ses hned nepoznal. Jak se tedy odsud dostaneš?

Po systematickém hledání konečně najdeš před jedním ze sloupů kartu s hádankou. Možná se na tebe usměje štěstí a najdeš cestu ven, nebo alespoň úžasnou koupelnu s lázeňským bazénem, kde by ses mohl umýt!

Nyní otevři dveře 17!
Najdeš: 1 kartu s hádankou Q.





18. prosince

Úžasné, v jednom ze sloupů byla skrytá tajná dvířka! Sestoupiš po úzkém točitém schodišti – tvé myšlenky na koupelnu nebyly bohužel vyslyšeny. Přesto nezadržíš obdivnýhvízd.

Další místnost vypadá jako železniční sklepení. Páni, majitel je asi trochu podivín... nebo velmi osamělý. Jeho koníčky jsou dost specializované a určitě drahé. Elegantní hala i tenhle model železnice musely stát pořádný balík. Opravdu působivé!

Vypadá to, jako by si pronajímatel prostě vzal část zimní krajiny z miniaturní říše divů. A teď... kam dál? Rozhlédneš se po další hádance a najdeš číselný zámek na obrovské skříni na levé straně místnosti.

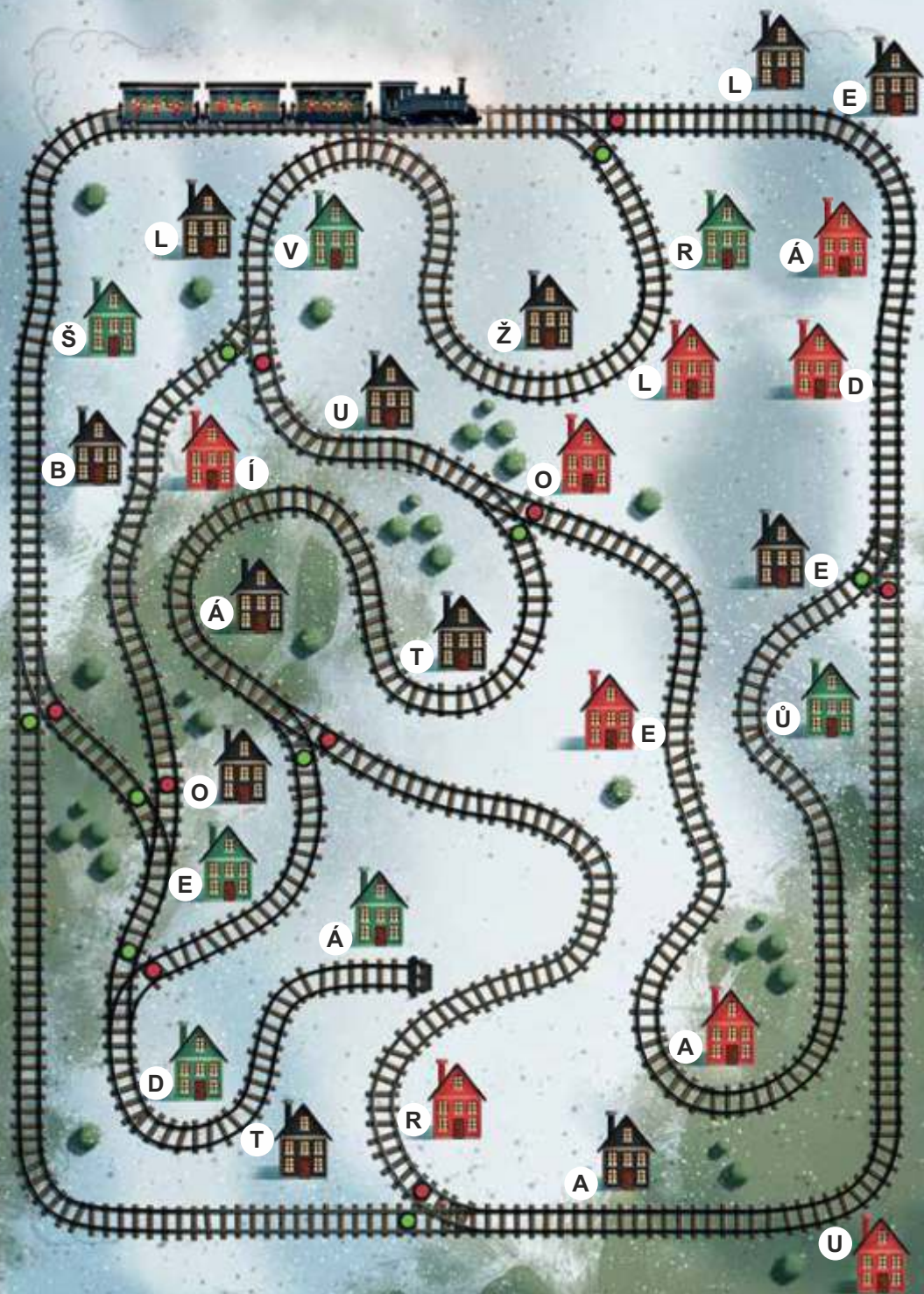
Pohledem se vracíš k modelové železnici. Prsty tě svrbí, abys si s ní pohrál.

I když nemáš na hry čas, prostě nejde odolat!

Popadneš čepici průvodčího, ale spadne ti tak nízko do čela, že ji hned raději pověšíš zpět. Pak už bez čepice spustíš ovládání a rozjedeš vlak.

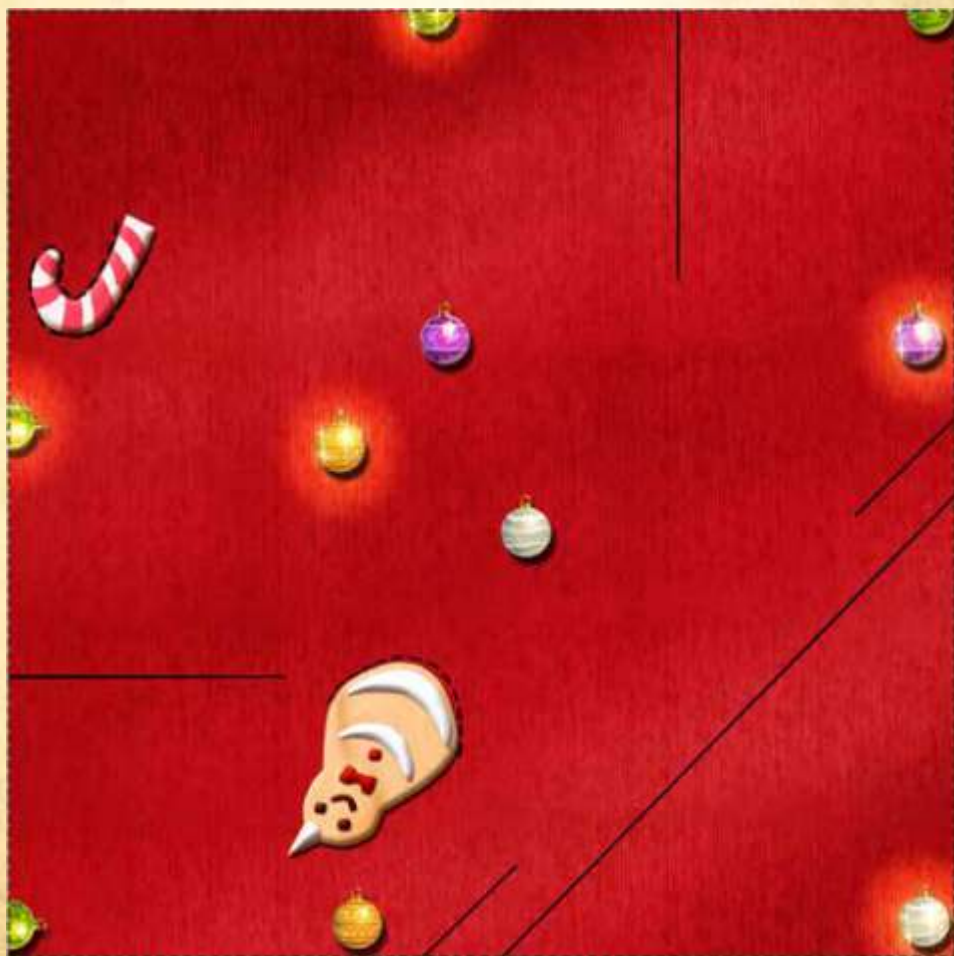
Nyní otevři dveře 18!
Najdeš: 1 kartu s hádkou R.





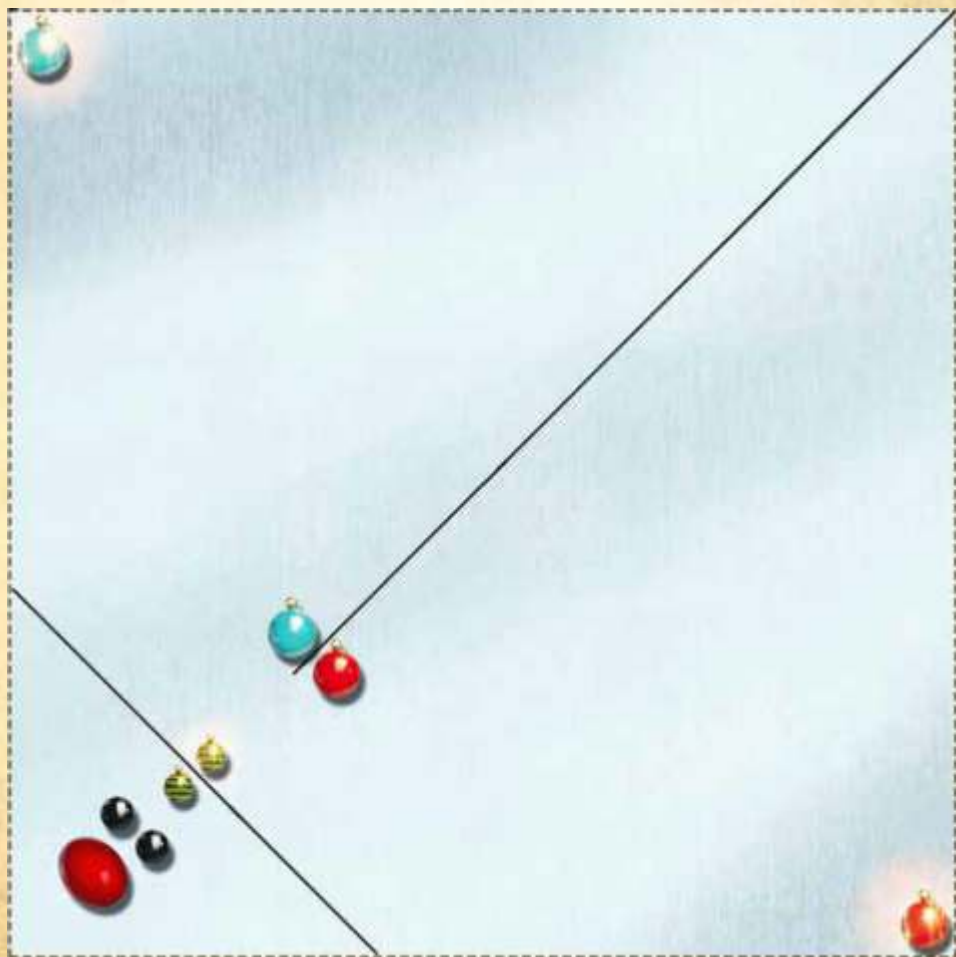
19. prosince

Skříň je pravděpodobně něco jako magická chodba – alespoň zevnitř vypadá mnohem větší! Je to opravdu impozantní šatna. Se zájmem si prohlížíš přihrádky s oblečením a doplňky. Jen velmi málo z nich se hodí pro každodenní život. Dobře, některé z nich by mohl nosit mohutný poustevník vysoko v horách: obří sněhové brýle, sněžnice, turistické boty, batohy... ale většina z nich připomíná obchod s maškarními kostýmy. Je snad majitel karnevalový nadšenec? Je tu spousta kostýmů na celou postavu: kostým superhrdiny, růžový králičí oblek, potápěčský oblek.



Mezi nimi je i hula sukně z trávy. Tvůj odhad výšky tvého únosce byl správný. Oblečení co tu je by mohlo padnout polovičnímu obrovi. V rohu místnosti je šicí stroj s kouskem látky připraveným k šití a vedle něj je kartáč na vlákna, který je posetý bílými vlasy. Tady konečně najdeš stopu. Zřejmě máš svému hostiteli pomoci s šitím. Nejlepší asi bude začít s vystřížením červené látky!

Nyní otevři dveře 19!
Najdeš: 1 kartu s hádankou S.



20. prosince

Chvilí trvá, než objevíš dveře za všemi těmi kostýmy – co dalšího se za nimi asi skrývá? A pokud předpokládáme, že obyvatel používá šatnu k oblékání před odchodem ven, výstup by mohl být velmi blízko...

Když však otevřeš dveře pomocí kódu přichází zklamání. Stále nejsi venku, místo toho jsi na poště! Jsou tu hromady dárků, balíků a dopisů. Stará dobrá pošta má zjevně v této osamělé horské oblasti velký význam. Objevíš dřevěné dveře – zdá se, že za nimi pokračuje další místnost. Samozřejmě jsou zabarikádované. Ale někdo na dřevo připevnil dopis. Rychle začne číst:

„Zatím sis vedl velmi dobře, doufám, že se ti moje únikovka líbí? Všiml sis, že se rychle blíží Vánoce? Jak můžeš vidět v mé malé galerii, mám několik přátel a příbuzných, kterým bych rád dal dárky. Pomož mi prosím připravit balíčky, aby dorazily včas! Až budeš mít všechny dárky pohromadě, stačí použít můj praktický pneumatický poštovní systém. Moje pýcha a radost! Možná při práci najdeš mou nápovědu k dalšímu číselnému zámku!“

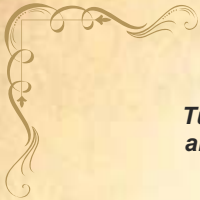
Zaujatě se podíváš na galerii blíže a tohle tě vážně dostane. Z dálky vypadají obrázky jako lidé s kožesinovými čepicemi. Ale to vypadá jako... jako...

Nemůžeš uvěřit tomu, co vidíš. Ano, jsou to yetiové! Sněhuláci. Hystericky vyprskneš smíchy. Situace je tak divná, proč tě to pořád překvapuje?

Ted', když o tom přemýšlíš, všechno dává smysl... Bílá kožesina na pohovce, obrovské brusle, nadměrná čepice výpravčího. Proboha, jak jsi mohl všechny ty náznaky přehlédnout? A odlehlý dům v horách – dokonce i jméno Reinhold ti teď zní povědomě! Nechápatě kroutíš hlavou. Dorazí vánoční dárky směřující do Nepálu včas?

Nyní otevři dveře 20!
Najdeš: 1 kartu s hádankou T.





**Tuhle hádanku bez znalosti němčiny (vlastní hra), nebo
angličtiny (kniha příběhu) s největší pravděpodobností
nevyluštíte.**

Použijte nápovědu. :(



21. prosince

Kroutíš hlavou a otevíráš další dveře. Nikdo ti nikdy neuvěří, že tě yeti osobně zavřel do únikovky a požadoval, abys poslal balíčky všem jeho příbuzným.

Otevřeš dveře ještě víc a musíš okamžitě zavřít oči. Je to slunce? Ve skutečnosti je tam okno a zdá se, že slunce vychází. Opravdu jsi tu už tak dlouho? Ztratil jsi pojem o čase. Neměl bys vlastně někdy spát? Pravděpodobně adrenalin potřebu spát úplně potlačil. Za pár kroků jsi u okna.

Venku je nedotčená krajina. Všechno je pokryté čerstvým sněhem. Musíš být ještě daleko od vesnice. Ale teď už chceš vážně vypadnout!

Okno nemá kliku, ale jsou tu ještě dveře – s číselným zámekem – jak jinak!

Důkladněji prozkoumáš pokoj. Dalekohled a zápisník tě vedou k závěru, že yeti kromě všech svých koníčků také rád pozoruje zvířata. Když zápisník zvedneš, vypadne z něj lístek! Je na něm napsáno:

„Dovedte každé zvíře do jeho doupěte. Každé z nich musí provést svůj pohyb v plném rozsahu, nebo si vybrat alternativu.“

Jaká podivná stopa.

Nyní otevři dveře 21!

Najdeš: 4 karty s hádankou U1 - U4.



Karty udávají možnosti pohybu zvířat. Každé zvíře má svůj vlastní základní pohyb (podobně, jako např. šachová figura) a pohyb, který udělá, pokud nelze provést ten základní (Nicht möglich?).

U1 1x západ (W) + 1x jih (S); 1x jih (S)

U2 3x západ (W) + 3x sever (N); 1x sever (N)

U3 2x jih (S) + 2x východ (O / E); 1x (N) + 2x (O / E)

U4 2x sever (N) + 1x východ (O / E); 1x východ (O / E).

Pozor! Německy je východ „O“, anglicky „E“.

Es gibt ein Feld wo sie alle warten ... to je místo, kde byli všichni.



Start 		1 		2	7 	9	8	Start 
7	6	4	1		5	6	9	0
6	4	5			1	3		7
		2	1		8	4	3	9
	5	1	0	8	2	3	1	0
							6	
1	4	7	1	5	1			
2	6	4	4	9	0		3	7
Start 	8	1		9	3	2	8	Start 

22. prosince

To snad není pravda! Byl sis tak jistý, že dveře povedou ven, a teď seš zase zpět v temné díře! Chceš vykřiknout bolestí jako vlk, ale yeti tě sleduje na každém kroku. Kdyby okno nebylo zamřížované, prostě bys ho rozbil a odešel.

Mezitím si tvé oči přivykly na tmu v další jeskyni. Tajemný záblesk vzbuzuje tvoji zvědavost.

Zatímco čekáš, až si tvoje oči úplně zvyknou na tmu, zvědavě zkoumáš nástěnku na zdi. Jsou na ní připevněné obrázky drahokamů, které vypadají nádherně. Nejsi odborník, ale útěk by možná byl předčasný, kdybys sis s sebou alespoň mohl vzít nějaký poklad, no ne?

Pak objevíš další stopu. Zdá se, že rýč se na tebe upřeně dívá.

Počkat, rýče, které zírají? Promneš si oči. Možná tě začíná přemáhat únava. Bohužel se zdá, že tady není žádná káva. Otřepeš se a popadneš rýč. Možná tě trochu ranního cvičení dostane zpět do formy.

Nyní otevři dveře 22!
Najdeš: 1 karta s hádankou V.





23. prosince

Vylezeš po žebříku k poklopu ve stropě. Kovový poklop dopadne s rachotem na podlahu, jak se odklopí.

Vytáhneš se nahoru a ocitneš se tváří v tvář tygroví!

V šoku málem spadneš zpátky do jeskyně. Zadržíš dech a pak si všimneš, že tygr ani nemrkne. Uf, naštěstí je to jen tygří kůže. Vylezeš nahoru, necháš kovový poklop dopadnout a jen doufáš, že nezakopneš o tygří hlavu — to už by bylo vážně příliš!

Podíváš se nahoru a tvoje další myšlenka je čisté „Wow!“ O chvíli později dodáš: „To je ale panorama!“ Skrz obrovskou skleněnou tabuli vidíš úchvatné zasněžené svahy. Slunce je stále nízko. Klidně bys tu strávil čas pozorováním výhledu, ale nejsi tak šílený, abys propadl Stockholmskému syndromu.

Sebereš se a soustředíš se na svůj skutečný cíl: chceš se odsud dostat. Tvůj žaludek souhlasně kručí a pobízí tě, abys sis pospíšil. Tvůj hostitel mohl opravdu poskytnout lepší služby. Na baru je jen pár otevřených lahví s poněkud pochybným obsahem a prázdný sáček s tyčinkami ve tvaru preclíků.

Tvoji poslední nadějí je dóza na sušenky, ale v ní najdeš jen plyšového losa a vtipnou kartonovou kartičku. Jsi tak hladový, že uvažuješ o tom, že kartičku sníš, ale pak si vzpomeneš, že ji možná budeš potřebovat, aby ses odsud vůbec dostal. Zvědavě si znovu prohlížíš panorama — a hlavně spoustu malých vlajek před ním.

Nyní otevři dveře 23!

Najdeš: 2 karty s hádankou W1 a W2, 4 předměty „losa“, „trojúhelník“ a 2 stojánky.





24. prosince

Hledáš v baru s panoramatickým výhledem snad celou věčnost něco, co bys mohl otevřít pomocí toho kódu. A pak samozřejmě nevyhnutelně zakopneš o tu tygří hlavu na zemi!

Naštěstí se koberec posune a pod ním najdeš tajný poklop.

Rychle jím prolezeš a dopadneš do temné chodby. Cesta je delší, než sis myslel. Snad se teď konečně dostaneš ven, nebo ti aspoň někdo naservíruje pořádnou snídani! Přemýšlíš, co bys teď nejradši jedl, a zatímco se ti sbíhají sliny, ocitneš se před dveřmi, které jdou otevřít. Počkat! Tohle ti je nějak povědomé.

Dveře pokryté tapetou za tebou zabouchnou a ve zdi jsou skoro neviditelné. Jsi zpátky v místnosti s krbem. „To si děláš srandu,“ vyhrkneš bezděčně. Přehlédl jsi tu něco, když jsi tu byl poprvé?

Znovu převrátíš všechno vzhůru nohama, ale nic důležitého nenajdeš.

Ted' už chceš prostě jen ven. Z čirého zoufalství nakonec popadneš pohrabáč a začneš se štourat v krbu. V tu chvíli zvedneš oči k římse a uvidíš lístek. Počkat — ten tu minule nebyl. Stojí na něm:

Vítej zpátky!

Jsi už opravdu blízko.

Podíval ses za krb? Když bude nejhůř, měl bys možná nejdřív trochu zvětšit prostor a rozšířit průchod.

Až najdeš východ, přečti si závěr!



ZÁVĚR

Pověšíš pohrabáč zpátky na místo a přemýšlíš, jak by ses odtud mohl dostat. Bylo to všechno? Najednou celé tvé tělo ztěžkne a znovu se posadíš na velkou a velmi útulnou pohovku. Pomalu tě přemáhá únava. Zíráš do plamenů a všechno se začíná rozmazávat. Jen na okamžik musíš zavřít oči.

Tichá noc, svatá noc. "Jemná hudba tě pomalu probouzí ze spánku. Cítíš se nádherně odpočatý a otevřeš oči. V krbové místnosti je velmi šero. Oheň dohořel, ale místo něj teď všude kolem tebe svítí svíčky a zalévají vše příjemným teplým světlem.

Zatímco jsi spal, musel yeti zdobit. Celá místnost kolem tebe se třpytí a září. Nad tebou visí girlandy z jedlových větví. Dokonce i ta girlanda, kterou jsi vyrobil sám! Tam na druhé straně místnosti stojí přeplněný vánoční stromek, v jehož barevných ozdobách se odráží světlo svíček. Místnost voní po čerstvé jedli, skořici a vanilce.

Na stole je talíř sušenek a perníčků polévaných čokoládou. O pár kroků později jsi u nich a bereš si. Vánoční chutě ti v ústech explodují jako ohňostroj a žaludek ti radostně zakručí. Na malém ohříváčku stojí i konvice s čajem a horká ovocná tekutina ti při polykání příjemně uklidňuje hrdlo. Naliješ si druhý šálek čaje a s ním se pohodlně usadíš na pohovku.

Když se otočíš, poprvé si všimneš obrovského transparentu visícího nad pohovkou: „Gratulujeme, dokázal jsi to!

Veselé Vánoce! Svůj dárek najdeš za všemi těmito místnostmi.“



Pohlť tě pocit úlevy. Opravdu jsi dokončil yetiho únikovou hru. To musí znamenat, že se brzy budeš moct vrátit domů. A ještě je tu dárek? Přepadně tě dětská radost. Ale po všech těch náročných strastech a útrapách v horách sis dárek víc než zasloužil! Když usrkáváš čaj, přemýšlíš, kde bys ho mohl najít. Ale to je jednodušší než některé jiné hádanky, které jsi musel řešit. Za všemi těmi místnostmi? Rychle tě napadne, kde hledat.

Jak držíš svůj dárek v rukách, zaplaví tě nával melancholie. To je všechno? Yeti se ani neukáže? Znovu zavrtíš hlavou. Nikdo ti přece neuvěří, co jsi tady prožil. Určitě by tě rovnou poslali do blázince. Ale někomu to říct musíš. To ti připomene — pořád máš v hlavě Reinholdovu adresu z balení dárků. Možná bys ho mohl v příštích dnech navštívit a třeba by ti uvěřil? Ale nejdřív se musíš dostat z téhle zatracené hory.

Chladný vánek ti ovane šíjí a svíčky v místnosti poblikávají. Na okamžik se otřeše a rozhlédneš se, jestli to není yeti, jak ti dýchá svým ledovým dechem na krk. Ale nikdo tu není. Vezmeš poleno, abys znovu rozdělal oheň. Shýbáš se ke krbu a právě když chceš dřevo položit, všimneš si něčeho zvláštního na zadní straně krbu. Je to...?

Přímo tam ze začouzené stěny vyčnívá železný schod a vedle něj někdo připevnil cedulku: „VÝCHOD! Tudy vede cesta ven!“ Opravdu jsi našel východ. Rychle hodiš poleno zpátky na hromadu. Svoboda na dosah! Cítíš se ale nějak divně, že bys měl prostě jen tak odejít. Ale kdyby tě chtěl yeti vidět, určitě by zůstal v místnosti s krbem.

Vzpomeneš si na pozorovací místnost, otočíš se zpět a zavoláš: „Ahoj! Díky za dárek!“ Počkáš pár vteřin, ale nikdo neodpoví, a tak vlezeš do krbu a začneš lézt po schodech nahoru.

Ruce se ti začnou trochu třást jak zvedáš poklop. Konečně jeden bez číselného zámku! Opatrně ho otevřeš a vyšplháš ven do sněhu mezi dvě skály. Už se znovu stmívá. S tupým žuchnutím se poklop pod tebou zavře a na skále není nic, co by naznačovalo, že tam kdy byla nějaká padací dvířka. V malé škvíře ve skále zahlédneš kouřovod krbu. Ale kdybys nevěděl, co hledáš, vůbec bys ho nenašel.

Na konci krátké rokle ti do oka padne něco neonového: je tam celé tvoje lyžařské vybavení! Jaké štěstí, že na to Yeti také myslel! Rychle se oblékneš a doufáš, že i přes přicházející soumrak treťíš cestu do vesnice. Když vykročíš do otevřené zasněžené krajiny, tvůj pohled spočine na osvětleném kostele v dálce na druhé straně údolí. Tam už je určitě všechno připravené na vánoční oslavy.

Vědí tam dole lidé, že je Yeti tak blízko? Možná ano, ale dávají si pozor, aby udrželi jeho tajemství. Možná se nenápadně poptáš, jestli se něco nedozvíš, ale teď se hlavně chceš dostat do vesnice. Nasadíš si lyže, několikrát se zhluboka nadechneš chladného, čistého vzduchu a pak se konečně rozjedeš vstříc skutečné a vítané svobodě.



*Přeložil a do češtiny upravil PAD v r. 2025
prostor@worldmail.cz*

*Hra koupená z bazaru byla v němčině s chybějícími
doprovodnými knihami. Kniha příběhu a nápovědy byla
stažena z internetu v angličtině.*