

NÁDRAŽÍ

Už se téměř svátá železným zvykem, že v každé adventuře najdeš po prohledání koše nějaký důležitý předmět. Jinak tomu není ani tady. Nalezeným hamburgerem určitě nepohrdne hladový bezhaus. A jelikož má opravdu obrovský apetit, uvítá k svačince i chciplého potkana. Protože to ale není žádný nevděčník, nabídne ti (lehce zavšivené) vousy. Není to sice žádné terno, ale pořád lepší než drátem do oka.

Dveře k baru otevřeš pomocí vousů. Do automatu vhod' bůra (pro mladší ročníky = 5,-Kč). Jinak by tvé pozornosti neměl ujít botník. Po tvém lehce kleptomanském zásahu by už neměl obsahovat ani sprej ani klíč. Klíč se ti bude hned hodit na zamčené dveře. Nastal čas pro rozměnění peněz na menší. Místní trafikant ti s radostí pomůže. Stačí mu je jen dát a on ti vrátí drobné.

Zaskoč se mrknout na nádraží. V prodejně jízdenek si kup jeden lupen do Kotěhůlek. Jízdenku si pečlivě uschovej, člověk nikdy neví. Průvodčí se opravdu těžce ukecávají. Vstupem do vlaku postupuješ do další části hry.

VE VLAKU

Ve vlaku se z tebe stane takový seber, přines, zaskoč, dodej, podej. Zkušenější adventuraři ví, co mám na mysli. Ale o tom to vlastně je... Takže odpoutejte se, začínáme. Zaskoč si půjčit zrcátko na hajzlíky (omlouvám se za toto slovo, ale jsem naprosto zkažená z hraní Blektreku, zasvěcení ví, oč jde ;-)) Zrcadlo podejte pomatené babče ve 2. kupíčku. Začne s ním probírat všechno možné i nemožné. Obsah jejího rozhovoru pro postup hry není nijak důležitý, proto neztrácej čas a zaneprázdněné stařeně čmajzni tlačenu. Tento svůj poctivě odcizený lup odnes tlustochovi ze 3. kupíčka. Zaběhni na druhý hajzlík a seber ze země zlatý řetízek.

Bude se určitě hodit Romům ve 4. kupíčku. Kniha básní, která si ktobě jako zázrakem našla svou cestu, udělá radost křehké dívčině s romantickými sklony v prvním kupé. Černouškovi dej jedno žváro (cigo = cigáro = Startka = hřebík do hrobu...) Dostaneš od něj "ameriky". Dlouho se ale u tebe neohřejí. Nabídni je romantičce. Když se vrátíš na chodbičku, nezapomeň ze země sebrat 2 fazole. Narvi je Fredymu, který si poklidně, leč trochu hlasitě, chrápe ve 3. kupíčku, do nosu. Od mladé a krásné holčiny dostaneš její fotku. Kam tím ta naivka směřuje, nechám zcela na fantazii hráče. Po obdržení tohoto malého prezentu můžeš opustit kupíčko. Mezitím tě mašinka odvezla přesně tam, kam bylo třeba.

POLNÍ ZASTÁVKA

Zajdi do budky na zastávce. Posmutnělému a lehce rozrušenému nádražákovi udělá největší radost erotický časopis, který se u tebe čirou náhodou povaluje. U zahrádky si narvi nějaké květinky a vstup do busu. U řidiče si kup lupen a sedni si třeba ke Svatce.

Jdi směrem k ohništi a u seníku vezmi větev. V lese najdeš obydlené doupě, které musíš prošťournout mrkví. Získáš tak vhodný objekt pro pečinku. Nuže, do ohniště přihoď větev, a posprej jí. Teď musíš zajdu vykuchat nožem, a přiložit ho na (zdraví neškodný) ohýnek. Tak, ohýnek nám pěkně plápolá a mrtvolka se opéká. Až bude hotová, zaskoč si do

seníku. Vyšplhej se po žebříku až nahoru. Nyní už nezbývá nic jiného než jít a nechat se unášet autobusem do malebné vesničky - Kotěhůlky.

KOTĚHŮLKY

Ze zdi si vezmi jednu cihlu, bude se hodit. Přes urvanou laťku v plotě přelez do zahrádky. Nožem přeřízni šňůru na prádlo. S pomocí nože šňůru přepůl. Kratší část přivaž na bombardáky. Docílil jsi tím toho, že máš pytel, do kterého můžeš natrhat třešně. Teď jdi rozbít okénko pomocí cihly. Provaz obvaž okolo pařezu a spust se po něm dolů do domu.

V domě jdi po schodech rovnou do kuchyně. Ani se nestačíš pořádně rozkoukat a jsou tam stařečci. Babičce dej, jako správný gentleman, květinu. Mezitím, co se nad nimi bude rozplývat, seber u stolu stoličku. Tu ihned nainstaluj na konvičku, která je za dveřmi. Vžij se do role zahradníka a zaběhni utrnout lístek cannabis indica, který dej krávé Jitce přebývající ve chlívku. Podoj ji pomocí stoličky s konví. Mlíčko odnes babě. Za tvoji pilnou práci ti dá klíč, který ti otevírá žluté dveře vedoucí do hlubin vesničky.

U řeky se pokus blíže spřátelit s rybářem, vřelé poklepání po rameni má za následek rybářův totální rozpad. Po prohledání jeho pozůstatků najdeš pro změnu klíč. Čirou náhodou pasuje do loďky nad splavem. Po vzpamatování se hoď na klučinu v okně třešně. Zaskoč se tam za ním podívat. Až tě pohled na něj omrzí, vrať se do chajdy ke staříkům.

Děda ti dá foťák, není to sice žádný digitál, ale stačí. Musíš si do něj jen koupit film, ten ti prodají v místním fotolabu. Ve vedlejším obchůdku si přivlastni baterky, které leží u telky. Super, nyní můžeš zprovoznit foťák. Jdi do budky, tam použij na pravé okno píšťalku a mačkej foťák, co můžeš. Podařilo se ti získat pár snímeků, dojde je vyvolat do fotolabu a odnes je dědkovi. Protože je mírně nablblej a senilní, musíš se ho zeptat 2x.

Dostaneš od něj druhý bojový úkol. Zajdi tedy do hospůdky, dej hospodskému džbánku a objednej si do něj pívko. Než trošku opadne pěna, zkus se spřátelit se zvláštním chlapíkem. Předej mu fotku od naivky. Na výměnu od něj vezmi viagru. Tady je hra trochu krkolomná, musíš si ji opravdu vzít, tzn. použít funkci ber nebo nech být. Už se tam toho nic moc jiného dělat nedá, takže popadni pivo a maž za dědou. Bude se mu hodit jak pívko, tak i viagra. Děda celý natěšený tvůj dárek přijme. Teď na chvíli odejdi z chajdy a pak se do ní opět vrať. Najdeš staříky v očividně lepším rozpoložení. Tak toho lehce zneužij a promluv si s babčou. Pustí tě na "zábavu".

Na zábavě si 2x pokecej s holkou ve vedlejším sálu. Daruj jí svou kšiltovku. Potom, co dopovídá, se transformuj do výčepní místnůstky. Kráska u stolu je na tebe celá nažhavená. Proto neváhej a jdi si s ní promluvit. Toť vše.