



Pravidla

Právě v rukách držíte karetní únikovou hru **Útěk na západ**, která prověří vaše logické myšlení, postřeh, paměť i empatii.

Vítejte v období totality, kdy je Československo i s dalšími státy východní Evropy ovládáno tzv. Sovětským svazem.

V této době nemohli lidé svobodně vyjadřovat své názory, volně cestovat do zahraničí nebo se vzdělávat. Ti, kteří kritizovali režim, byli perzekvováni nebo vězněni. Není divu, že mnozí chtěli z takové atmosféry pryč a proto se pokusili z vlasti uprchnout. Státní hranice však byly obehnané ostnatým drátem a střežila je pohraniční stráž. Každý, kdo se pokusil emigrovat, riskoval vězení i vlastní život.

Příběh hry sleduje elektrikáře Pavla, kterého souhra náhod zavléče do nebezpečného pátrání. Přestože je děj fiktivní, inspirovala jej řada statečných skutků i tragických osudů z let 1948–1989.



1. BALÍČEK

Balíček nemíchejte ani neobracejte. Pořadí karet je pevně dané a je třeba řídit se **instrukcemi** na spodním okraji karet.

Každá karta je v levém horním rohu očíslována. V pravém horním rohu se pak nacházejí dva symboly, které udávají typ karty a lokaci, k níž karta patří.

Před samotnou hrou rozdělte balíček podle nákresu na kartě 1B. Na karty se přitom nedívejte,

řídte se pouze jejich čísly. Vedle první a poslední lokace ponechte dostatek místa, budete tam ukládat další karty (vysvětlíme později).

Hra je rozdělena na tři části. Začíná balíčkem s panelovým domem, kde je výuková část. Následuje pět lokací v Nové Vsi a závěrečná výzva přímo u státní hranice. Hra nemá žádný časový limit, doporučujeme ji však odehrát celou naráz.

Nyní otočte kartu na stranu 1B.

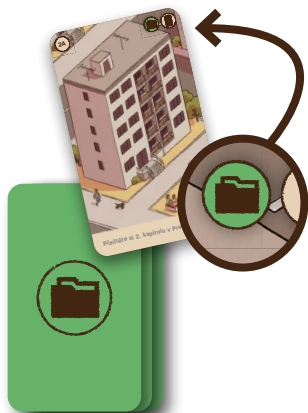


2. INFORMACE



Karty typu **Informace** vás posouvají v ději a obsahují cenné znalosti, které budou třeba k vyřešení některých **Úkolů**. Proto si všechny tyto karty ukládejte na samostatný balíček (nazveme jej **Složka**). Karty ze **Složky** můžete kdykoliv přečíst znovu a nechávejte si je po celou dobu hry u sebe.

Nyní otočte kartu na stranu 2B.

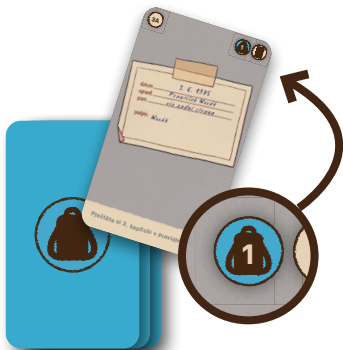


3. PŘEDMĚTY



Karty typu **Předmět** také slouží k řešení některých úkolů. Proto si tyto karty odkládejte na další balíček (nazveme jej **Batoh**). Karty **Předmětů** mají z obou stran ilustrace, které mohou (ale nemusejí) obsahovat indicie. Číslo uvedené v symbolu batohu udává počet úkolů, které lze pomocí tohoto předmětu vyřešit. Karty předmětů si nechávejte po celou dobu hry u sebe.

Nyní otočte kartu na stranu 3B.



4. ÚKOLY

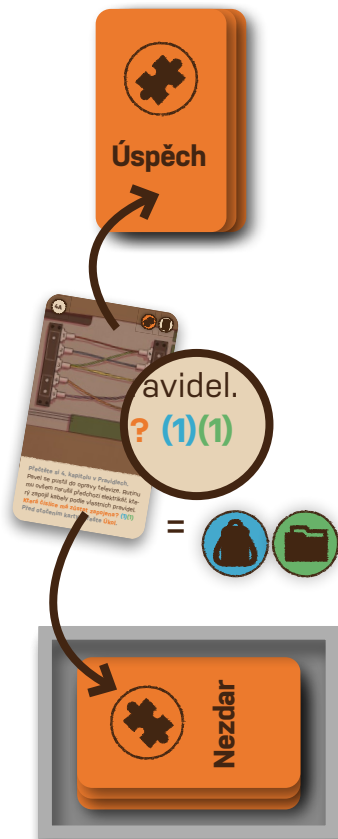


Karty typu **Úkol** musíte před otočením nejprve vyřešit zodpovězením **Otázky**. Čísla v závorkách u zadání udávají, kolik **Předmětů** a/nebo **Informací** je potřeba k vyřešení úkolu.

Na lícové straně (B) se dozvíte odpověď a instrukce, jak postupovat dál. Správně zodpovězené **Úkoly** odložte na balík **Úspěch** (vedle balíčku státní hranice). Nesprávně zodpovězené vraťte do krabičky na balík **Nezdar**.

Každá správně zodpovězená karta zvyšuje šanci uspět při závěrečné výzvě. Doporučujeme tedy bedlivě zvážit, než se na otázku pokusíte odpovědět. Pokud si nejste odpovědi jisti, nalistujte **stranu 6 v Pravidlech**, kde je **Nápověda**. Za její využití nehrozí žádný postih.

Nyní vyřešte **Úkol** na kartě **4A**.

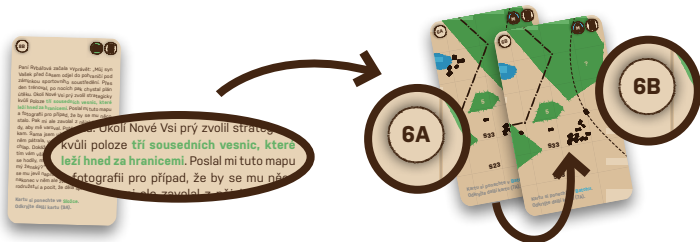


5. ZÁMKY



Karty se symbolem zámku jsou **uzamčené**. Číslo zde uvedené udává, jakou kartu je nutné získat před dalším postupem. Pokud jste již dotyčnou kartu odhalili, pokračujte ve hře.

Nyní otočte kartu na stranu 8B.



6. HRANICE

Před vstupem do této lokace musíte vlastnit 6 dílů **Mapy (M)**, jež složíte v jeden obdélník. **Mapu** pak využijete pro řešení **Úkolů** na hranici. Ke správné podobě **Mapy** vás dovedou karty ve **Složce**. Pozor! **Informace** od některých osob nemusejí být pravdivé!

Nyní složte Mapu. Pokud osobě věříte, otočte část **Mapy shodného symbolu (v pravém horním rohu)** stranou A nahoru. Pokud se domnívate, že lže, otočte **Mapu** stranou B vzhůru. Poté odhalte kartu 55B.



Nápověda

V této části bookletu se nachází nápovědy k **Úkolům** seřazené podle čísla v levém horním rohu příslušné karty. Kompletní řešení úloh pak naleznete na straně 11.

4A

1. Zaměřte se na problém s televizí, který popsala majitelka. Při tom nezapomeňte otočit nalezený

Předmět.

2. Občas číslice nevypadá jako číslice. Vzpomenete si na jiný způsob zápisu?

5A

1. Rozhlédněte se po místnosti pozorně, některé páry očí ani nemusí být vidět.

2. Předpokládejme, že všechny osoby v místnosti mají dvě oči.

11A

1. Indicie určitě naleznete přímo v kanceláři výpravčího.

2. Na co by tak mohl odkazovat košík v pravém horním rohu a rybička ukrytá v náprsní kapse?

13A

1. Trasu vlaku odvoďte z jízdních řádů na jednom z **Předmětů.**

2. Identifikujte Lhotu a Novou Ves, mezi kterými je nejmenší časová prodleva (tzn. nejkratší vzdálenost).

14A

1. Klíč k této úloze se nachází na jednom z **Předmětů**. Pátrali jste v kostele?

2. Pokud neznáte křesťanskou symboliku, zaměřte se na křesťní jména.

15A

1. Klíč k dešifrování textu musí být jeho součástí.

2. Co vše může být DVANÁCTÉ?

17A

1. Bez správného **Předmětu** se nikam neposunete. Byli jste již v hostinci?

2. Na fotografii je 8 nádob, na zámku však jenom čtyři číslice. Uvažujme při tom, že panák má objem 0,02 l a láhev vína 0,7 l.

20A

1. Hráli jste někdy Lodě? Tam lze také každý tvar libovolně otočit či překloupat.

2. Tyto kostky ale navíc můžete stavět do 3D prostoru.

21A

1. Všechny hádanky ukrývají písmena abecedy.

2. Třetí písmeno je hostinské nejblíže. Možná k němu má nějaký vztah.

23A

1. V pokoji vidíme stůl, televizi, telefon a pár dalších věcí.

2. Zdá se, že televize i lampička jsou správně zapojeny do zásuvky.

24A

1. Co asi znamená to kuckání? Třeba tím chtěl Vašek na něco upozornit.
2. Některá slova mají v jiném kontextu docela odlišný význam.

25A

1. Jeden z **Předmětů** vám prozradí, kde visí odpověď. Pátrali jste už v hájovně?
2. Je dost možné, že slovo „klíč“ je pouze metafora a autor měl na mysli něco jiného.

29A

1. Nezapomněli jste na **Předměty** z úvodní kapitoly hry?
2. Tento úkol je o protikladech. Napovědět vám ale mohou také iniciály.

31A

1. Některé stopy po zmizení naleznete přímo v obchodě.
2. Dalších si Pavel všiml cestou.

33A

1. Nákup je také **Předmětem**.
2. A se správnými **Informacemi** to pak budou jednoduché počty.

34A

1. Vše podstatné je na obrázku. Doslova a do písmene.
2. Slovo kam čtete jako K. A. M.

38A

1. Jeden z **Předmětů** vám ukáže, co hledat. Byli jste už v Jednotě?
2. Musíte najít dvě postavy, jež představují název díla.

39A

1. Podstatné je, z jaké strany se na nádoby díváte. Napoví vám zářezy na vitrině.
2. Dívejte se pozorně na jednotlivé křivky pohárů.

41A

1. Co je běžně myšleno úslovím „podobat se jako vejce vejci“?
2. Hadí jazyk pro změnu vypadá jako jedna součást knihy.

43A

1. Nehleďte jen na výšku svíček. Napoví vám každá kaňka.
2. Čím déle vosk hoří, tím víc se rozteče. Která svíce vypadá skoro jako nová? A z čeho je vyrobena?

48A

1. Bez správného **Předmětu** to nepůjde. Hleďte v kostele.
2. Včelař má krom medu přístup také ke včelímu vosku, z něhož se dá leccos vyrobit.

51A

1. Názvy krmiv mimo jiné nesou informaci o tom, co je pro dané zvíře typické. Jen by se tam asi celá slova nevešla.
2. Třeba první písmeno rozlišuje mezi Všežravci a Býložravci.

52A

1. Zrcadlově převratte.
2. Národní není totéž jako Narodní.

53A

1. Ze schematu vlevo dole vyplývá, co dělat, aby došlo ke zkratu.
2. Musíte projít bludištěm drátů, abyste zjistili, kdy se zkratuje plus i minus naráz.

56A

1. Složili jste správně **Mapu**?*
2. Některé lesy mají stejné číslo. Najdete v nich systém?

57A

1. Složili jste správně **Mapu**?*
2. Pavel si do **Mapy** zakreslil přesnou polohu jedné ze strážních věží. Ke každé další pak vede přesně 5 km podél hranice.

58A

1. Složili jste správně **Mapu**?*
2. Stále lze používat **Předměty**, které jste během hry posbírali. Všimněte si také vlaku, který na ilustraci projíždí krajinou.

59A

1. Složili jste správně **Mapu**?*
2. Zbývá vám nějaký **Předmět**, který jste doposud nevyužili?

60A

Zde neexistuje správná odpověď. **Rozhodnutí** je čistě na vás.

* S StB spolupracuje Hostinská Zdena a výpravčí Karel. Jejich **Informacím** proto nelze věřit. Karty 18 a 27 otočte stranou B vzhůru a složte Mapu do mřížky: 36A 27B 18B 45A 54A 6A



Řešení

V této části bookletu se nachází kompletní řešení **Úkolů**. Prozradíme vám zde, jakým způsobem jsme došli ke konkrétní odpovědi na otázku. Pokud chcete pouze napovědět, nalistujte stranu 6 tohoto bookletu.

4A

Zadání se ptá na číslici (tzn. 0–9). K řešení **Úkolu** je navíc potřeba jedna **Informace (1)** a **Předmět (1)**. Pomocí **Informace** na kartě 2B (**už to zase šumí.**) zvolíme druhý pokyn na **Předmětu** 3B. Vypojíme proto kabely 1–6, 6–3 a 3–8, které tvoří tvar písmene Z. Kartu 4 poté otočíme doleva. Zbýlé kabely nyní tvoří písmena IX, což je římská číslice 9.

5A

Přímo na obrázku naleznete tři páry očí (hlasatel v televizi, fotografie na stěně, poštovní známka

s portrétem pod křeslem). **Úkol** se však ptá, kolik je párů očí v místnosti, musíme proto započítat i Pavlovy oči a oči stařenky, která právě donesla kávu. Celkem tedy 5 párů.

11A

Z ilustrace lze vyčíst, že výpravčímu moc nesejde na knihách ani květinách. Naopak proutěný košík, holínky a kapesní nožík v náprsní kapse jsou výbavou každého správného houbaře. Motiv na hrníčku nám pak potvrzuje, že výpravčí rád chodí na houby.

13A

Potřebujeme **Předmět** s jízdním řádem na kartě 12A, kde vyčteme časové rozpětí mezi zastávkami. Rozpětí lze převést na různě dlouhé úsečky podle měřítka v levém dolním rohu mapy. Trasa vlaku tak prochází body ABDFIMN, přičemž Nová Ves leží v bodě F.

14A

Z vyobrazení na **Předmětu** 40B a **Informací** na kartě 42 odvodíme, že klíč, který Pavel našel v kostele, souvisí se jmény, která se nachází v **Úkolu** 14A. Pokud se budeme řídit latinským heslem, že jméno je znamením majitele, dojdeme vylučovací metodou ke jmenovce T. Beránek. Beránek (Boží) se používá jako symbol Ježíše Krista. Jediný tak přeneseně souvisí s majitelem klíče, kterým je otec Tomáš (T.), místní farář.

15A

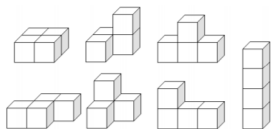
Na dopise je zvýrazněné slovo DVANÁCTÝ. Další nápovědou jsou drobné značky pod písmeny P a O na druhém řádku. Pokud tedy z dopisu vybereme každé dvanácté písmeno (ch počítáme jako jeden znak), složíme varování „Pozor na dva lháře“.

17A

Na schránce nalezneme symbol shodný s tím na **Předmětu** 26A. Instrukce zde napsané se vztahují k rubové straně (26B), kde se nachází fotografie baru. Kód schránky tak odvodíme z objemů nádob: sklenice na víno (0,2 l), panáky ($5 \times 0,02 \text{ l} = 0,1 \text{ l}$), lahev na víno o objemu (0,7 l) a pивní půllitr (0,5 l). Pokud škrtneme všechny nuly vyjde nám kód 2175.

20A

Odpovědi jsou tzv. prostorová tetramina. Kostky lze složit takto:

**21A**

Hádkanky odkazují na písmena abecedy. Prvním je V, které v abecedě stojí páté od konce, jako římská číslice je ale páté od nuly. Druhé je písmeno S, které svým tvarem připomíná hada a je to tzv. spojovací předložka (s kým, s čím). Třetí písmeno je K, které je stejně jako V a S předložkou (je s nimi příbuzné), ale hostinská ho nosí jako iniciálu milované osoby. Posledním písmenem je Z, kterým začíná slovo začátek, ale v abecedě je poslední. Uznáme též písmeno A, které je v kartách nejnižší i nejvyšší hodnotou, tedy první i poslední v postupce.

23A

U skříňky s telefonem jsou v zásuvkách zastrčené dva kabely. Druhý kabel ale patří neznámému zařízení, jelikož kabely od televize i lampy vidíme na druhé straně. Ve skřínce se tak musí nacházet další elektronické zařízení.

24A

Na kartě 19B se dozvíme, že se nacházíme v hostinci, kde končí stopy Vaška Rybáře. Můžeme tak odvodit, že mu zde nejspíš hrozilo nebezpečí, o kterém však nemohl své matce napřímo říct, když se dozvěděl, že je odposloucháván. Mohl ji však upozornit na některá slova krátkým zakuckáním. Slova následující po každé takové pauze dohromady tvoří vzkaz „Nemůžu tu zůstat, (j)sem napichnutý, sleduj mě, musím zmizet“.

25A

Pomocí **Předmětu** 47B lze určit, co je skutečným klíčem ke schránce. Hospodská Zdena píše některá slova do uvozovek, což obvykle značí ironický význam slova. „Tajné“ místo je tak veřejná nástěnka v hostinci a „Milý“ vzkaz zanechala rodina Novákových v levém horním rohu nástěnky. Pravým „klíčem“ je fotografie baru visící mezi tímto vzkazem a nejdelším klíčem na nástěnce, který naopak v uvozovkách není.

29A

K vyřešení **Úkolu** potřebujeme **Předmět** na kartě 7. Na straně B se dozvíme, že hledáme opak vyobrazení ze strany A – černého psa bez zadní tlapy. Správný inzerát je tedy NABÍZÍM: malé bílé kotě bez přední packy. Podepsán V. jako Vašek.

31A

Za okny obchodu vidíme černý dým stoupající zpoza řadových domů. Spojením s **Informací** o štiplavém kouři ve vzduchu na kartě 28B nám dojde, že v dáli nejspíš hoří a obsluha běžela pro pomoc.

33A

Nakoupené zboží a cenu udává **Předmět** na kartě 30. Vynechané položky a jejich množství pak udává **Informace** na kartě 32B. Sečteme-li jablka (200 g = 0,30 Kčs), chléb (0,5 ks = 1,30 Kčs), ovocnou šťávu Ovocit (1 l = 10 Kčs) a párky (0,5 kg = 10 Kčs) a vynecháme-li žiletky, získáme sumu 21,60 Kčs.

34A

Použijeme taháky „KAM“ a „počet“, které odkazují na etikety zobrazených konzerv. Hledáme tak počet daných písmen (3× K, 3× A, 2× M). Kód je určen pořadím písmen na taháku, tedy 332.

38A

Název obrazu se shoduje s Vaškovou stopou, kterou si Pavel poznamenal na **Předmětu** 30B. Hledáme tedy předmět, na který ukazuje postava představující heslo Vidět ticho (muž se zdviženým ukazováčkem před ústy) a zároveň postava Slyšet barvy, kterou je zpívající anděl s duhovými křídly v pravém horním rohu. Směry, kterými obě tyto postavy ukazují, se protínají na stříbrném kalichu.

39A

Kód k zámku je ukryt ve tvarech pohárů. Pokud se na každý z nich budeme dívat ze směru nejbližšího oka vyrytého na dveřích, uvidíme v jeho výšce tvar připomínající číslice 3, 2 a 5.

41A

V knihovně se pohybujeme podle návodu na **Předmětu** 40A. Nejprve tedy najdeme knihu se symbolem růže (pravý dolní roh knihovny).

Poté se přesuneme o jednu knihu vlevo ve směru ukazující ruky (zelená kniha se žlutým vzorem). Dále hledáme její věrnou kopii, která je jí podobná jako vejce vejci (druhá police zdola). Nakonec přejdeme o jednu polici výš a z kóminku knih vybereme tu se záložkou, která svým tvarem připomíná hadí jazyk.

43A

Hledáme svíci, která byla podle **Informace** z karty 42B zapálena jako poslední. Můžeme vyřadit tři ohořelé svíce vpředu, protože jejich vosk již zalil použité sirky. Stejně tak svíčku v nádobě kdosi zapálil sirkou, která leží na víčku (od té doby ji nikdo nezvedl). Červené svíce jsou stejně vysoké, byly proto zapáleny ve stejný čas nakloněním nad svíčku vpředu, kam teplem skanul červený vosk. Vylučovací metodou dojdeme ke žluté svíci z včelího vosku, která je zároveň nejméně ohořelá.

48A

Předmětem 44 je zapalovač zdobený vlajkou USA. Socialistický režim by jej proto označil za závadný. Pavel majitele jistě zaujme, ukáže-li, že drží důkaz o stycích s „nepřítelem“. K hajnému lze zapalovač přiřadit pomocí **Informací** o včelách (46B). Hajný je tak jediný, kdo v okolí dokáže vyrobit svíčky z včelího vosku.

51A

Názvy z **Předmětu** 50A jsou vlastně kódová označení zvířat, pro která jsou krmiva určena. Jak nám napoví inzerát na **Předmětu** 35B, krmivo B4MaMl je býložravec chodící po čtyřech a chovaný na maso a mléko, tedy kráva (vpravo nahoře). B2Ma je husa (stopy vlevo dole), B4MaVl je ovce, V2MaVe je slepice (stopy vpravo dole) a V4Ma je prase (korýtko vpravo).

52A

Vylučovací metodou můžeme vyřadit razítko vlevo, protože lev zde nemá korunu. Razítko nahoře v prostředním sloupci chybí číslice 2, spodnímu zase háčky a čárky nad písmeny. Pravé horní razítko má zrcadlově převrácený znak lva, pravé prostřední má v názvu místo tečky pomlčku mezi slovy Ves a Rada. Jediné správné razítko je tedy to vpravo dole.

53A

Legenda vlevo dole napovídá, že musíme spojit znaménko + s delší ručičkou hodin (ukazující na vnější kruh ciferníku se symboly +), a kratší ručičku (vnitřní kruh) naopak propojit s minusovým znaménkem. K tomu dojde v deset hodin, kdy delší ručička míří nahoru a kratší na pomyslné číslo 10.

Erratum: Znaménka v pravém dolním rohu nákresu jsme omylem prohodily. **Úkol** tedy automaticky vyhodnoťte jako **Úspěch**.

56A

Odpověď lze vyčíst jen ze správně složené **Mapy**. Všimněte si zelených ploch označených čísly. Při pečlivém zkoumání lze v číslování najít logiku. Číslo vychází z počtu hran, které má tvar lesa. Pokud ale lesem prochází hranice, „odkrojí“ z tvaru zahraniční část a sama se počítá jako hrana. Domácí část lesa, v němž Pavel stojí, má 9 hran včetně hranice, nese proto označení 9.

57A

Odpověď lze vyčíst jen ze správně složené **Mapy**. Zásadní je přitom **Informace** z karty 55B. Ta nám říká, že strážní věže jsou podél hranice v rozestupu 5 km. Od oranžového puntíku tedy vždy měříme vzdálenost pomocí měřítka v levém horním rohu **Mapy**. Třetí věž, u níž právě Pavel stojí, tak vychází na kartě 18B přesně na roh, kde se hranice láme k severozápadu.

58A

Mezi věcmi v Pavlově batohu nalezneme Atlas hub a noviny, kde se nachází dvě klíčové informace, pro určení času. V záhlaví novin (**35A**) se dočteme, v kolik zapadá slunce. V Atlasu hub (**12A**) jsou ukryté jízdní řády, kde nalezneme čas příjezdu vlaku, jenž se právě blíží k obci Lhota, kterou můžeme vidět za rybníkem na ilustraci.

59A

Přiložíme-li náčrtek z **Předmětu** 50B na správně složenou **Mapu**, zjistíme, že z vyznačeného bodu X vychází modrá, žlutá a červená trasa ve směrech, kterými ukazuje rozcestí na ilustraci. Správné umístění náčrtu nám usnadní dva zakreslené čtverce, které přiložíme k ikonám hradu na kartách 27B a 36A. Název sektoru, v němž se Pavel nachází určíme pomocí **Informace** z karty 46B. První číslo kódu značí sloupec, druhé řádek mřížky **Mapy**. Pavel je tedy v sektoru S116.

60A

Zde neexistuje správná odpověď.

Rozhodnutí je čistě na vás.

SESTAVENÍ MAPY

Mapa je správně složena takto:

36A 27B 18B

45A 54A 6A

Sestavíte ji na základě **Informací** od osob, s nimiž jste se v průběhu hry setkali. Z toho dvě osoby vám neřekají pravdu, jak napovídá odpověď **Úkolu** na kartě 15.

Paní Rybářová (8B)

Říká pravdu. Na **Mapě** se skutečně nachází tři zahraniční obce (6A, 45A, 27B)

Výpravčí Karel (16B)

Neříká pravdu. Miny se roku 1975 již v pohraničí nepoužívaly. Karla usvědčuje vztah s hostinskou, která nosí medailon s jeho iniciálou, a vzkaz, který vytratil cestou z „hub“ v lese, kde si s hostinskou předávají informace pro policii.

Hostinská Zdena (22B)

Neříká pravdu. Lhotský rybník tak po otočení karty 18 stranou B nahoru nebude největší vodní plochou na **Mapě**. Zdenu usvědčuje vztah s výpravčím Karlem, s kterým donáší StB.

Prodavačka Květa (32B)

Říká pravdu, na správně složené **Mapě** tak musíte napočítat čtyři vodní plochy a osm hradů (malé hnědé čtverce).

Otec Tomáš (42B)

Říká pravdu. Karta 45 leží stranou A nahoru. Výsledný tvar hranice pak musí odpovídat stranám podle kompasu, tedy začínat na jihu a končit na západě.

Hajný Ota (49B)

Říká pravdu. Oranžový bod značící strážní věž na kartě 54A, tak musí ležet 2 km daleko od osamocené stavby (hájovny) na kartě 6A. Vzdálenost určíte pomocí měřítka na kartě 36A.

Albi

Autor: Honza Chabr

Ilustrace: Ester Kuchynková

Grafika: Honza Chabr

Vedoucí projektu: Jan Cízner