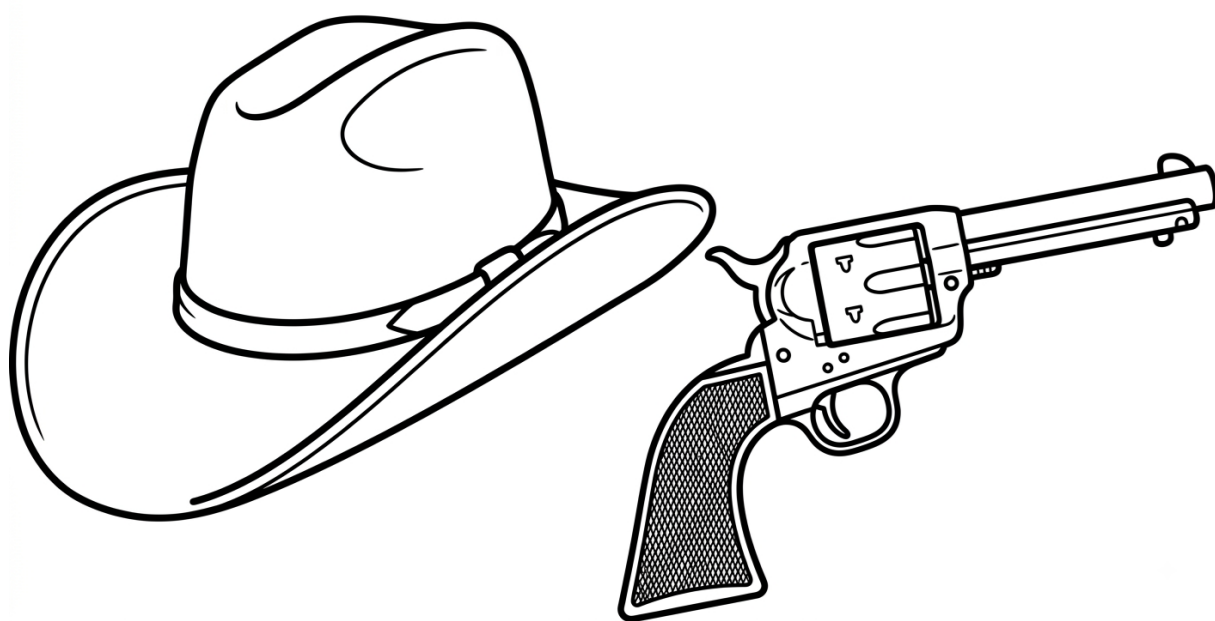


WESTERN TRAPPER

gamebook na cestu Jizerskohorskou divočinou



2026

KK

Tuto hru jsem psal pro své kluky, proto je psána v mužském rodě.

Ilustrace jsou autorské, nebo byly vytvořeny pomocí AI Gemini. Zdrojem mapových podkladů je www.mapy.com

*Užijte si hru a případné připomínky mi můžete poslat na e-mailovou adresu
k.kudlacek@seznam.cz*

Karel Kudláček

2026

WESTERN TRAPPER

gamebook na cestu divočinou

Poznámka k tisku

Sešit vytiskněte jako brožuru v nastavení tiskárny. Pokud tisknete laserovou tiskárnou, můžete namočit jednotlivé listy i mapu v silném výluhu černého čaje s rozpustným kafem a pak usušte v troubě na 70 °C. Sešit i mapa budou vypadat jako zažloutlý starý papír. Nakonec sešit s hrou sešijte. Mapu je vhodné tisknout ve formátu A3.

Úvod

Westernová rejžovací a trapperská hra je lokalizovaná do lesů Jizerských hor podél potoků Jedlová a Bílá Desná. Je psána pro nejméně dva hráče, kteří se vžívají do role kovbojů a zlatokopů divokého západu. Oba dva hráči příběh hrají a prožívají podobně, druhý ale občas plní roli protivníka, nebo obecně „druhé strany“.

Hra má vcelku jednoduchá pravidla. Vždy, když navštívíte konkrétní místo, přečtete si odstavec příběhu, na konci kterého se pak rozhodnete, jak budete dále pokračovat.

Příklad: Událost (1) říká: Máš možnost jít ke skále (2) nebo k vodopádu (3). Vydáš se třeba k vodopádu. Až na to místo dorazíš, přečteš si událost pod písmenem (3), ne dříve, pokud to však není v textu uvedeno.

Cílem je získat co nejvíce peněz – dolarů a především přežít všechny nástrahy, které si divočina připravila. Řekněme, že kdo nahrabal 30 \$, přišel si na slušné jmění.

Hru si můžete užít jako zapálení milovníci westernů se všemi rekvizitami, ale také si ji můžete užít jako obyčejní čundráci, pokud máte rádi krásnou přírodu českých hor. Ve hře narazíte na různé aktivity a je jen na vás, jak je pojmete. Rýžovat drahokamy můžete zkusit i bez speciálního náčiní, stejně tak pro přestřelku postačí

obyčejné smrkové šišky namísto věrohodných atrap revolverů. V následujících odstavcích si proto můžete vybrat, jak moc chcete aktivitu prožívat jako westernoví zlatokopové a kovbojové. Jinými slovy zde popisují, jaké rekvizity pro hru, kromě klasického turistického vybavení potřebujete, abyste nemuseli před hrou kupovat vybavení za tisíce..

Na konci tohoto gamebooku najdete počítadlo pro potravinové příděly (jedno políčko znamená příděl na jeden den). Hra v určitých momentech určuje spotřebování daného přídělu. Pokud jej hráč má, smí se najíst, pokud ne, musí si příděl nejprve opatřit, což daný text vždy specifikuje. Dále je zde počítadlo pro dolary a náboje, které jsou pouze pro přehlednost. Kromě návodu pro lasování a rýžování zde také najdete aktivity, které zaženou na cestě nudu a za které můžete také získat nějaký ten dolar navíc. Na posledních stránkách jsou k dispozici obrysy lovné zvěře, podle kterých můžete vytvořit kartonové terče. Velikost nechávám na vás. Je dobré mít od každého zvířete alespoň jeden terč.

Protože jde o westernovou hru, nezapomeňte na klobouk, košili a šátek kolem krku! Hra začíná na parkovišti v Desné, kde je zároveň autobusová zastávka „Desná, otočka“.

Úroveň greenhorn

Hra pracuje s penězi, kde každý jeden dolar odpovídá kovové dvacetikoruně. Je fajn si před hrou rozměnit dostatečné množství dvacetikorun (třeba mít 40 mincí, klidně jich ale stačí 20, jen pak všechny sumy dolarů vydělte dvěma). Při hře občas budete mít možnost rýžovat zlato. Nemusíte si hned pořizovat profesionální rýžovací pánve, pro začátek postačí třeba plastový talířek, nebo prostě vaše dlaň. Pro lov zvěře se bude hodit alespoň 5 metrů dlouhé lano, (nejméně třeba 6mm v průměru a nejlépe jutové) a namísto revolverů si vystačíte se šiškami. Ve hře se popisují tři různě silné pistole, můžeš to nahradit malými klacíky (náboje pro dámsou pistolí), borovými šiškami (pro zašlý revolver) a smrkovými šiškami, které létají nejlépe (pro kvalitní revolver). Každopádně je dobré mít ochranné brýle. Připravte si také kartonový terč zajíce a medvěda podle obrázků na konci tohoto sešitu, třeba velikosti A4-A5.

Dále by hráči měli mít vše potřebné pro čundrování na dvě noci, včetně potravin a zásoby pitné vody. Je dobré zmínit, že po celou cestu se budete pohybovat poblíž zdrojů horské vody, kterou lze po použití turistického filtru bez obav pít. Mezi dalším vybavením byste měli s sebou mít menší i větší plechovku (bez potisků, třeba velikosti krabičky od sirek a krabičky na padesát gramů čaje), tužku na psaní, volitelně sirky a dvě svíčky nebo jednu elektrickou a k orientaci v mapě, která je součástí hry, je dobré mít kompas. Pro maximální zábavu se doporučuje chytré telefony používat jen omezeně.

Úroveň zlatokop

Pokud chcete zážitek o něco více posunout, kromě výbavy uvedené pro úroveň greenhorna si opatřte rýžovací pánve, stačí plastové. Pokud chcete zkusit opravdu něco narýžovat, zkuste si sehnat imitaci zlatinek, nebo alespoň plastový žeton připomínající hrudku zlata.

Úroveň pistolník

Tato úroveň upravuje přestřelky. Kromě vybavení uvedeného v předchozích dvou úrovních nebudete nyní potřebovat na střelbu šišky, ale atrapy pistolek. Můžete si vystačit například se známými nerf pistolemi nebo dřevěnými pistolkami na gumičky (pokud vždy po přestřelce důsledně posbíráte vystřelené náboje). My jsme hru testovali s airsoftovými zbraněmi, které střílí rozložitelné 6mm kuličky. Pozor, airsoftové pistole jsou prodejné až od osmnácti let a střelbu z nich by mladší osoby měly provádět pouze pod dospělým dohledem a vždy s patřičnou ochranou očí! Pokud se rozhodnete pro airsoftové revolvery, zážitek umocní ty, které vzhledem napodobují opravdové westernové revolvery. My jsme pro hru použili tři různě silné pistole: manuální airsoftový derringer (malá kapesní pistole s dostřelem pár metrů, nejlépe mít dva pro hru dvou hráčů), manuální revolver na patrony, kam lze vložit kuličky jako střely (dostřel asi 15 metrů) a který představuje v této hře „zašlý revolver od Smithe & Wessona“ a plynový revolver (dostřel asi 25 metrů), který zde představuje „kvalitní pistoli“. Je fajn mít ke zbraním i kožená pouzdra s nábojovým opaskem.

Jsem si vědom, že toto je už poměrně náročné pořídit (na druhou stranu to přináší jedinečný zážitek), proto zdůrazňuji, že si hru užijete jak s šíškama, tak i pokud vlastníte třeba jedinou pistoli na kuličky, nebo na gumičky.

Pohyb v přírodě

Ještě jedna poznámka k pohybu a nocování v přírodě. Hra vás možná zavede do poměrně nepřístupných míst, ale žádné z nich by nemělo být v rozporu se zákony o ochraně přírody. Pokud není výslovně uvedeno, smíte se pohybovat i mimo značené cesty v chráněných územích, ale výjimku tvoří Národní přírodní památka, Národní přírodní rezervace a klidová zóna národního parku, kde není možný pohyb mimo značené cesty. Pokud noc strávíte ve spacáku na karimatce, aniž byste rozdělávali oheň nebo stavěli přístřeší, jde o nocování, nikoliv o táboření, které je v chráněném území zakázané. V každém případě, ať po přenocování nebo pouhé návštěvě místa po vás nesmí zůstat nic, co do přírody nepatří. Nelámejte větve, neničte keříky borůvčí, nerozkopávejte houby. A pokud si potřebujete odskočit, důkladně vše po sobě zahrabejte, včetně rozložitelných ubrousků.

Tak pozor, začínáme! Jsi-li na parkovišti v Desné, na otočce autobusu, otoč na (5)

1)

Kousek po proudu je soutok potoka s menším přítokem. Vydáváte se tím směrem. Tam by mohlo být dobré místo pro nocování. Jenže to si očividně myslel i někdo před vámi. Ještě než vidíte pár tuláků, cítíte kouř z jejich ohně. Jsou ozbrojení. Vzpomínáš si na slova staříka, že zde nejsou jiní, než bandité a indiáni. A tyhle na indiány nevypadají. Máte dvě možnosti: Přepadnout a bojovat (10), nebo hledat jiné místo na spaní (15).

2)

Spánek tobě i tvému společníkovi prospěl. Ikdyž jste trochu rozlámaní, máte dost sil na cestu indiánským teritoriem. Po snídani balíte své vybavení a při tom hodnotíte současný stav vaší vypravy.

Pokud jste si nevedli moc dobře, máte malou dámskou pistoli, ideálně s pár náboji a cestou jste zatím dolary spíše ztráceli. Pokud jste ale měli dobrou mušku a nebáli se rizika, vlastníte zašlý revolver s nábojovým opaskem a pouzdrém, k tomu jste také vydělali už celkem slušný obnos dolarů a možná u sebe máte něco, co třeba nějaký obchodník vykoupí. V obou případech se ale zásoby jídla nečekaně zmenšily. Sice jste díky nálezu dámské pistole a malé konzervy na schodech svůj příděl zvýšili na tři, ale po včerejší večeři se opět snížil na dva. Navíc vinou plesnivého chleba vám zbývá poslední příděl, což na další dva dny rozhodně nestačí.

Postup je tedy na tobě, ale odvíjí se od množství tvé munice a také, jak velký máš hlad.

Pokud se rozhodneš posnídat, načínáš tím poslední příděl potravin (proškrtni políčko v počítaadle), který sice vydrží do večera, ale na poslední den putování už nemáš co jíst. Musíš se tedy pak hned vydat na lov (13). Pokud vydržíš bez snídane, můžeš jít i tak na lov, nebo si vybrat z dalších možností.

Dále platí, že pokud máš 10 a méně nábojů, nesmíš jít dále po cestě. To je pro případ, že byste narazili na nepřítel. Musíš si pár nábojů schovat pro nejhorší případy. Máš-li ale 11 a více nábojů, smíš pokračovat po cestě.

V obou případech můžeš jít buďto rovnou hledat staříkovu skrýš zakreslenou v mapě poblíž místa „Pod Čihadlem“ (4), kde se kříží modrá a červená turistická značka, nebo cestou k ní ještě zkusíš zlatokopovo štěstí s rejžovací pánví na některém z potoků, které cestou mineš (9).

3)

Tvou cestu kříží malý potok. Rozhodl jsi, že zkusíte štěstí. Vybrali jste si místo, na které není od cesty vidět a začali hledat bohatství v rýžovacích pánvích.

Návod na rýžování najdeš na konci tohoto sešitu. Pokud máš k dispozici imitaci zlatinek, zkus do rýžovaného materiálu na pánvi pár zrněk přihodit a zkus je vyrýžovat. Pokud je nemáš k dispozici, vezmi si na konci rýžování i za neúspěšný pokus jeden žetonek napodobující hrudku zlata.

Jste docela zaneprázdnění hledáním zlata a tak jste si ani nevšimli blížících se kroků. Až prasknutí větve za vašimi zády vás postavilo na nohy. Mezi stromy se promenáduje medvěd. Velký a majestátní. Zřejmě si vás zatím nevšiml, ale pokud se pohnete, boji se nevyhnete. Utíkat nemá smysl.

Nechej svého společníka, aby umístil terč s medvědem.

Pokud vlastníš dámskou pistoli, musíš medvěda trefit alespoň 5x, pokud jsi si koupil zašlý revolver, musíš zasáhnout alespoň 3x. Pokud se ti nepodaří medvěda zabít, nebo nechceš plýtvat střelivem, odevzdej ze svých peněz 3 \$. Jestli jsi ale ubránil svůj život, smíš medvěda stáhnout kůže, kterou třeba někdo v budoucnu vykoupí. Pokud se tak rozhodneš, najdi alespoň půl metru dlouhý klacek tlustý alespoň jako tvoje zápěstí a ten musíš nyní nést. Dále pokračuj k vodopádům. Až u jednoho z nich budeš, otoč na (20).

4)

Tady by někde měla být staříkem zakreslená skrýš. Je to poblíž křižovatky „Pod Čihadlem“. Najdi místo, kde bys sám něco ukryl, tedy místo, kde to jen tak někdo nenajde, ale ty to místo dokážeš najít znovu, pokud se nyní vzdálíš na padesát kroků a vrátíš se zpět. Povedlo se? Pak jsi našel tajnou skrýš, kde se nachází 12 nábojů a 8 \$. Bereš, co jsi našel a pokračuješ dále v cestě na sever. Na další křižovatce pokračuješ ve svém směru rovně a na druhé křižovatce zahýbáš vpravo, kde po dvou stech metrech nacházíš zajímavé místo. Až zde budeš, nebo si myslíš, že zde jsi, otoč na (26).

5)

„Hej ty! No TY!“ vousatý stařík na tebe ukazuje vrásčitým prstem. Otáčíš se, jestli opravdu volá na tebe, ale nikdo jiný než ty a tvůj společník tady není.

„Vidím, že nejsi zdejší cizinec. Už tady bylo hodně dalších, tobě podobných a nikdo z nich se už nevrátil. Hory je pohltily...“ staříkův hlas zní jako vrzající kolovrátek. Vypadá jako starousedlík, který toho už mnoho zažil. Cítíš, jak si tě jeho černé oči prohlízejí. Chceš se ho zeptat, co tím myslí, ale s odpovědí tě předběhl dřív, než jsi stačil otázku říct nahlas: „Tady začíná divočina. Když tě nesejme potulná banda loupeživých zlatokopů, skalpujou tě indiáni. Tohle je jejich území a zelenáci jako ty tady nemají co pohledávat. Tím spíš, když nejsi ozbrojený.“ Staříkův pohled sjel do míst, kde se běžně nosí u pasu kolt s nábojovým pásem. Měl pravdu. Chtěl sis opatřit zbraň, ale do vlaku tě ozbrojeného nechtěli pustit. Ztracení bandité a to jejich přepadávání vlaků! Kvůli nim jsi musel nechat pistoli doma.

Chvilí je ticho. Máš pocit, že tě má stařík dobře přečteného. Slyšel jsi zvěsti o zdejších nalezištích zlata a drahých kamenů, ostatně proto jsi také tady. Ale nenapadlo tě, že to může být nebezpečný podnik. Máš sice pár dolarů, ale nezdá se, že by tu někde kolem byl obchodník se zbraněmi. Stařík tvoje nesmělé rozhlédnutí postřehl a přišoural se k tobě blíž „Nůž je sice fajn, ale bez pistole se nedožiješ večera. Vypadáte oba dva odhodlaně, ale nevypadáte jako ti lotři. Totiž před pár dny se tu prohnala banda banditů. Kromě rejžovacích pánví na

batozích se jim za opasky pohupovaly revolvery. Měli namířeno někam nahoru, k pramenům potoků. Zaslechl jsem, že si na nedalekých schodech schovají něco zásob.“ Stařík se odtáhl a spiklenecky zamrkal. Beze slova vytáhneš dolarovku, ale stařík ji odmítne se slovy, že pro peníze to nedělá. Z kapsy vytahuje zažloutlý kus papíru a podává ti jej. „Ber, dokud dávám. Moje mapa se všemi zajímavými místy. Znáám to tu jako své boty a mapu mám dobře otisklou v paměti, takže ji nepotřebuji. Hodně štěstí!“

Stojíš jako opařený, neschopný slova. Stařík náhle mizí v šeru. Co to bylo? Přehráváš si v hlavě zvláštní setkání a pak si srovnáváš fakta:

Máš k dispozici: 1x rýžovací mísu, 1x plechovej hrnek a jídelní potřeby, potravinové příděly na dva dny, 1x lano, 1x zálesácký nůž, 1x krabičku zápalek, 2x svíčku, pár hadrů na sebe a klobouk, 1x deku na spaní, 1x šátek. A jednu větší a jednu menší plechovku na případné narýžované drahokamy a zlato. Obnos tvých peněz činí 5 \$ (zbývající dolary nechej ve společné zásobě).

Nutně nyní potřebuješ pistoli a pár nábojů.

Až dorazíš do míst skrýše banditů (leží na žluté turistické značce), přejdi na číslo (12).

6)

Už jste docela vysoko v kopcích. Není potřeba šplhat někam vysoko, poblíž soutoku dvou potoků (co leží kus proti proudu) to vypadá, že je půda rovná. Bohužel brzy zjišťuješ, že si to už myslel někdo před tebou. Mezi stromy visíš dvě ozbrojené postavy, které jako indiáni rozhodně nevypadají. Vzpomeň si na staříkova slova, že zde najdeš jen indiány, nebo bandity. Je to na tobě. Bojuj (10), nebo hledej jiné místo na spaní (15).

7)

Ta mapa měla pravdu. V duchu děkuješ za staříkovu štědrost. Mezi stromy se najednou objevila paseka a na ní pár srubů. V jednom se svítí. Před ním je několik jeleních kůží napnutých pomocí provazů, aby se dobře vysušily. Oslovuješ trappera. Nevypadá úplně přívětivě, ale

jakmile mu ukážeš úlovek (pokud jsi ulovil alespoň jednoho zajíce) / zacinkáš penězi (pokud jsi neulovil nic), lehce se pousměje. Za zajíce ti dá prý 2 \$. Můžeš si u něj koupit krabičku dvanácti nábojů za 1 \$. Vidíš jeho pohled, který míří na tvou dámskou pistoli. Beze slova zmizí ve srubu a po chvíli se vrací. Ukazuje ti zašlý revolver od Smithe a Wessona. Prý ti ho nechá za 10\$ (pokud nehraješ s pistolema, smíš za uvedený obnos používat borové šišky, které létají lépe než lehké klacíky).

Nakup co chceš a na co máš peníze. Nezapomeň si ale dokoupit střelivo!

Vydáváš se po cestě na jihozápad (žlutá turistická značka). Budeš-li rýžovat na potoce, který teče podél cesty, otoč na (3). V opačném případě pokračuj ke Třem vodopádům (cesta kolem nich je značená modrá turistická). Vyber si takový, kde lze za vodní clonu vytvořit drobnou skrýš. Až zde budeš – vyber si jeden ze tří vodopádů – otoč na (20).

8)

Osamocená skála je dobře ukryté místo mezi stromy. Potichu se plížíte křovím a procházíte kolem balvanů, až se vám naskytne dobrý výhled na tábor banditů. Je jich více, přesto se musíte pokusit je přepadnout.

Tvůj společník bude v roli bandity, proti kterému musíš soupeřit. Jde o klasickou airsoftovou přestřelku. Nyní ale máte pravděpodobně kvalitnější zbraně. Nezapomeňte na ochranné brýle! Bandita má neomezeně munice a pokud tě 6x zasáhne, prohráváš souboj. V případě prohry ti musí zůstat alespoň jediný náboj. Pokud ale ty dokážeš zasáhnout banditu alespoň 6x, vítězíš. Pokud je někdo zasažen, vzdálí se několik metrů směrem od protihráče a po chvíli se opět zapojí do hry.

Prohráváš-li, otoč na (16).

Vyhráváš-li souboj, otoč na (23).

9)

Jdeš podél potoka a na příhodném místě zkusíš najít trochu zlata nebo drahokamů. Neměl bys ale křížit jakoukoliv cestu.

Návod na rýžování najdeš na konci tohoto sešitu. Pokud máš k dispozici imitaci zlatinek, zkus do rýžovaného materiálu na pánvi pár zrněk přihodit a zkus je vyrýžovat. Pokud je nemáš k dispozici, vezmi si na konci rýžování i za neúspěšný pokus jeden žetonek napodobující hrudku zlata.

Ať už jsi byl úspěšný nebo ne, pokračuj dále:

Pokračuj ke skrýši zakreslené v mapě (4), nebo zkusíš ulovit zvěř a doplnit tak zásoby (13).

Nezapomeň, že pokud máš 10 a méně nábojů, musíš se pohybovat mimo cestu!

10)

Nyní je čas na krátkou přestřelku. Ty jsi přepadávající, tvůj společník je bandita. Dej mu trochu času na přípravu podle instrukcí níže. Pokud je někdo ve hře zasažen, vzdálí se několik metrů směrem od protihráče a po chvíli se opět zapojí do hry.

Bandita má nejméně šest nábojů, což ale ty nevíš a proto nebudeš riskovat ty, ani bandita nějaké nabíhání a střelbu z blízka. Bandita může mít o něco lepší pistoli než máš ty, ale pak ti jistě dá i šanci zvítězit. Přecijen si chcete hru užít, ne? Během přestřelky byste měli mít oba šanci vypálit na protivníka pár ran. Dohodněte si předem, kolik minut budete hrát, nebo kolik oba budete mít pro hru nábojů. Bandita by jich měl mít ale nejméně šest. Po přestřelce sečti počet tvých zásahů a zásahů bandity. Rozdíl činí počet získaných/ztracených dolarů (podle toho, kdo vyhrál).

Bandita sedí k tobě zády. Po prvním výstřelu, ať už jej zasáhl či nikoliv, se vrhá s tebou do boje. Po skončení boje – i kdybys náhodou banditu nezasáhl, se rozhodla celá jejich tlupa vzít nohy na ramena a zanechali po sobě něco zásob. Malý váček, kde nacházíš 2 \$ a 6 nábojů. Pokud jsi zasáhl banditu vícekrát než on tebe, smíš si vzít jeho zbraň – zašlý revolver Smith & Wesson (pokud jej tedy už nevlastníš, je to určitě

lepší volba než derringer) s pouzdrém a nábojovým pásem (pokud hraješ variantu se šiškami, místo malých klacíků smíš nyní házet borové šišky).

Dále pokračuj na (15).

11)

Hned po pár metrech tvou pozornost upoutá dřevěná lávka vedoucí vpravo někam mezi stromy. Opatrně se tudy vydáváte a brzy se vám naskytne nádherný výhled (19).

12)

Po chvíli šlapání se před tebou skutečně objevily schody. Staré, z otesaných kvádrů. Jsou jich desítky, možná i stovky a tak ti dá hledání chvíli práci. Vyber místo, které by mohlo sloužit jako tajná skrýš. Pak otoč na (27).

13)

Vydáváš se se svým společníkem dále směrem od horního vodopádu na sever, možná mírně na severo-severo-západ nejdále však k rozcestí označeném v mapě jako „Pod Čihadlem“. Cestou se koukáš, zda neuvidíš pasoucí se bizony. Dívej se pozorně! Takový bizon musí mít pořádné rohy, za které se zachytí tvoje laso!

Postačí zapíchnutý klacek do země na menší planince, kde máš dost místa kolem sebe roztočit nad hlavou laso a chytit do něj kořist. Můžeš takové místo vybrat podle mapy se zakresleným bizonem, nebo si prostě vyber místo, které se ti bude líbit.

Není to lehké a žádný učený z nebe nespadl. Na konci tohoto sešitu je jednoduchý návod. Tak si to párkrát zkus a pokud do smyčky chytíš zvěř, vezmeš si z ní dostatek chybějící potravy a navýšíš příděl jídla o den. Můžeš s sebou uloveného bizona vzít, pokud máš pocit, že narazíš na někoho, kdo jeho kůži od tebe odkoupí. Mohlo by za ni být pár dolarů! pokud se tak rozhodneš, najdi asi půl metru dlouhý klacek

tlustá alespoň jako tvé zápěstí a to je nyní náklad, který musíš nyní nést.

Nyní se buď vydáš rovnou k tajné skrýši (4), nebo můžeš ještě cestou zkusit zlatokopovo štěstí a vydat se k nějakému potoku, který máš po cestě (9). Pokud ale nemáš lovení dost, můžeš se vydat hledat jiné místo, kde by se mohli pást další bizoni (33). Nezapomeň, že pokud máš 10 a méně nábojů, musíš se pohybovat mimo cestu!

14)

Otevřela se před vámi na stráni velká pláň pokrytá kameny. Opravdu, kamenné moře! Dál na východě, kousek odtud vidíš úzký sloup kouře stoupající k obloze. Tam musí být ta banda hrdlořezů! Osamocená skála. To bude to místo. Až k němu dorazíte, otoč na (8). Pokud se cestou rozhodneš zkusit své zlatokopecké štěstí, vydej se k potoku pramenícím v Jizerské jámě (22).

15)

Konečně odpočinek. Nacházíš se svým společníkem místo, kde se bude dobře spát. Jen to chce trochu upravit. Oheň dělat nesmíte, aby ste na sebe nepřitáhli nechtěnou pozornost. Bylo by ale vhodné postavit provizorní přístřeší z větví, abyste nebyli na první pohled vidět. Rozhodnete si uvařit alespoň teplý čaj a dát si něco ze společných zásob. Ale ouha! Chleba zplesnivěl, takže zásob nemáte na tři dny, ale jen na dva. Vlastně jen na jeden den, pokud si chceš dát dnes večeri (potom musíš škrtnout okénko v počítadle přídělů. Bude to chtít zítra ulovit něco k jídlu!

Pokud se ti povede postavit úkryt, že v něm nejsi na dvacet kroků vidět, získáváš dolar, který jsi našel náhodou při stavbě.

Pokud dokážeš uvařit čaj s pomocí lesních plodů či bylin (pozor na ty jedovaté!), získáváš rovněž dolar. Řekněme, že jsi jej našel při sběru plodů.

Teď ale už jdete spát. Ráno před snídaní otoč na (2).

16)

Bohužel bylo banditů více. Doufáš, že způsobený hluk přiláká Tichý Vít a s bandity zatočí. Ty ale nyní musíš uprchnout. Máš 30 vteřin náskok na to, aby jsi se ukryl v okolí. Bandité se tě vydají hledat. Pokud tě najdou, otoč na (18). Pokud se ti ale podaří banditu zasáhnout tvým posledním nábojem ještě před tím, než si tě všimne, smíš otočit na (28).

Tvůj společník je nyní opět v roli bandity a snaží se tě najít. Nebude se dívat, kam přesně běžíš, ale měl by jsi mu sdělit přibližný směr, abyste se v divočině neztratili.

17)

Chvíli šplháte do kopce, všude je to příliš svažité. Už sotva popadáte dech. Najednou zpozorníš. Před sebou slyšíte hlasy. Vzpomeneš si na staříkova slova, že zdejší divočinu obývají jen bandité nebo indiáni. A tohle na indiány nevypadá. Kus dál mezi stromy vidíte sedět dvě ozbrojené postavy. Buď zaútočíte (10), nebo budete hledat jiné místo na spaní (15).

18)

Byl jsi odhalen! Zachránil jsi se pouze odhozením části svých peněz, což banditu zaměstnalo a ty můžeš uniknout. Přicházíš o polovinu všech svých peněz a vracíš se k Osamělé skále. Vylez na ni a otoč na (24).

19)

Dostali jste se do srdce indiánského území. Překrásný výhled na louku se zakrslými borovicemi a v dálce vysoký les. Pravá divočina. Za vámi se ale náhle ozve hlas: „Dál nesmíte, cizinci!“. Leknutím sebou trhneš. Stojí tam indián s lukem, připravený vystřelit. Jak dlouho o vás ví? Říkáš si. „Vstoupili jste na posvátné území našeho kmene, kam mají i naši lidé vstup zapovězen.“ Jak jste mohli být tak neopatrni? Snažíš se situaci urovnat a všelijak se omlouváš. Je ti jasné, že tasit pistoli bys nestihl dřív, než by se ti zapíchl indiánův šíp do srdce. Indián vypadá hrozivě a z očí mu srší blesky. Přesto se zdá, že není vše ztracené.

Indiánův zrak postřehl zažloutlou staříkovu mapu, kterou svíráš v rukou. „Nevypadáte jako ti, kterým jsem na stopě. Ušetřím vaše životy, pokud dokážete svůj dobrý úmysl. Musíte prokázat svoji odvahu a vydat se na nejbližší horu, ve vaší řeči známou jako Jizera a vyšplhat na skálu na jejím vrcholu (21), nebo se vydáte hledat kamenné moře (14), které leží na jihovýchod od vrcholu této zmíněné hory. V obou případech se musíte dobře podívat, zda neuvidíte kouř či jiné stopy po banditech, které pronásledují. Pokud se zasadíte o jejich dopadení, ušetřím vaše životy. Nesnažte se uprchnout. Zraku Tichého Větru nemůžete uniknout!“ Zvláštní jméno toho indiána, ale vcelku trefné, pomyslíš si.

Otoč na příslušná písmena ve chvíli, kdy se dostaneš na zmíněná místa.

20)

Podle mapy dál proti proudu začíná teritorium indiánů. Chtělo by to nabrat síly. Nejprve však potřebuješ se svým společníkem vytvořit tajnou skrýš. Vodopád se k tomu perfektně hodí. Za vodní clonou zkus najít prohlubeň, do které by se dala ukrýt menší plechovka. Možná už měl někdo před tebou podobný nápad. Pokud nějakou skrýš najdeš, přidej do ní 1 \$, pokud ne, vytvoř novou a rovněž v ní zanechej jeden dolar.

Pokud máš pocit, že nechceš nechávat v přírodě něco, co do ní nepatří, nebo by jsi se nechtěl po hře vrátit pro plechovku, odevzdej pouze jeden dolar do společné zásoby.

V případě nálezu narýžovaného zlata nebo drahokamů se sem můžete vrátit své bohatství uložit. To pro případ, že by vás přepadli bandité. Jestli vás nechají žít, tak alespoň o všechno nepřijdete.

Pak se vydáváte hledat místo pro odpočinek. Podle mapy by mohl být rovnější terén pár set metrů v okolí na jednom z kopců. Pokud jsi u spodního ze tří vodopádů vydej se po proudu k soutoku s jiným přítokem a pak otoč na (1), pokud jsi u prostředního, vydej se do kopce a až budeš zadýchaný, otoč na (17) a pokud jsi u horního pokračuj chvíli proti proudu až narazíš na soutok, pak otoč na (6).

21)

Cesta to byla náročná, ale už stojíš na vrcholku hory a díváš se pozorně do dálky. Na východ od sebe vidíš úzký sloup kouře stoupající k obloze. Že by? Podle mapy jde o místo označené jako Osamocená skála. Rozhodneš se na to místo vyrazit. Ještě před tím, někde stranou, si nabíjíte své pistole, aby vás nic nemohlo překvapit. Až ke skále dorazíte, otoč na (8). Pokud se cestou rozhodneš zkusit své zlatokopecské štěstí, vydej se k potoku pramenícím v Jizerské jámě (22).

22)

Nevypadá to jako ideální místo pro rýžování, přesto to zkusíte. Vybrali jste si ale nakonec místo, na které není od cesty vidět a začali hledat bohatství v rýžovacích pánvích.

Návod na rýžování najdeš na konci tohoto sešitu. Pokud máš k dispozici imitaci zlatinek, zkus do rýžovaného materiálu na pánvi pár zrněk přihodit a zkus je vyrýžovat. Pokud je nemáš k dispozici, vezmi si na konci rýžování i za neúspěšný pokus jeden žetonek napodobující hrudku zlata.

Jste docela zaneprázdnění hledáním zlata a tak jste si ani nevšimli blížících se kroků. Až zvláštní zamručení za vašimi zády vás postavilo na nohy. Mezi stromy se promenáduje medvěd. Velký a hrozivý. Zřejmě si vás zatím nevšiml, ale pokud se pohnete, boji se nevyhnete. Utíkat nemá smysl.

Nechej svého společníka, aby umístil terč s medvědem.

Pokud vlastníš dámskou pistoli, musíš medvěda trefit alespoň 5x, pokud jsi si koupil zašlý revolver, musíš zasáhnout alespoň 3x. Vlastníš-li kvalitní revolver, postačí 2x zasáhnout. Pokud se ti nepodaří medvěda zabít, nebo nechceš plýtvat střelivem, odevzdej ze svých peněz 3 \$. Jestli jsi ale ubránil svůj život, smíš medvěda stáhnout kůže, kterou třeba někdo v budoucnu vykoupí. Pokud se tak rozhodneš, najdi alespoň půl metru dlouhý klacek tlustý alespoň jako tvoje zápěstí a ten musíš nyní nést. Dále pokračuj k Osamocené skále (8).

23)

Máš dobrou mušku a štěstí stojí při tobě! U banditů nacházíš malou bedýnku se střelivem a penězi. Získáváš 24 kusů munice a 8 \$. Rozhodneš se pak zahladit stopy po táboření a vyšplháte na Osamocenou skalku. Otoč na (24).

24)

Těžce oddychuješ. Posledních pár okamžiků jen tak nezapomeneš. Důležité ale je, že jste vyvázli živí. Zde pro dnešek ukončíte své putování. Skalka nabízí dobré krytí před zvěří i bandity a vy se nemusíte bát o své životy. Máte možnost z několika dalších aktivit:

Natrhat si borůvky z blízkých keříků, případně si je ponechat na ráno k snídani. Dále můžete prozkoumat blízké balvanoviště či přilehlé skalky, zda zde někdo neukryl něco cenného, nebo můžete postavit jednoduché přístřeší vedle skály. Každá splněná aktivita znamená zisk po jednom dolaru, který jste při jejím plnění náhodou našli.

Pokud jsi dnes ještě neproškrtl denní příděl jídla, učiň tak nyní.

Ráno otoč na (30).

25)

Říčka nabízí mnoho zajímavých míst, kde by se nějaká ta zlatinka, nebo aspoň drahokam mohl nacházet.

Návod na rýžování najdeš na konci tohoto sešitu. Pokud máš k dispozici imitaci zlatinek, zkus do rýžovaného materiálu na pánvi pár zrněk přihodit a zkus je vyrýžovat. Pokud je nemáš k dispozici, vezmi si na konci rýžování i za neúspěšný pokus jeden žetonek napodobující hrudku zlata.

Ať už jsi byl úspěšný nebo ne, pokračuj dále na (34).

26)

Před vámi se objevil srub. A ne ledajaký! Vypadá to na cestovní hospůdku zvanou „Na Knejpě“. Pokud jste nešli podle popisu předtím, dojděte na toto označené místo podle mapy.

To je skvělá zpráva! Máte možnost doplnit zásoby a prodat kořist.

Pokud jste byli dnes již na lovu a kromě získaného přídělů jídla jste donesli ulovenou zvěř až sem, smíte ji prodat – kůže bizona za 3 \$. Stejně tak pokud vás přepadl medvěd a donesli jste sem jeho kožešinu, smíte ji prodat rovněž za 3 \$.

Pokud jste nebyli dnes na lovu a nedoplnili si tak příděl jídla, kupte si za své dolary v hospůdce něco k jídlu a pití, abyste zásoby doplnili (smíte přidat jeden příděl jídla).

Je možné si zde zakoupit zašlý revolver S&W za 10 \$ (ve variantě hry s šiškami smíš pak používat borové šišky), nebo kvalitní pistoli za 15 \$ (odpovídá smrkovým šíškám), pokud jste je nezískali dříve cestou.

Občerstvit se samozřejmě za své dolary smíte i v případě, že máte jídla dost. *V tom případě si běžte koupit něco k okýnku občerstvení.*

Až si dostatečně odpočinete, vydejte se dál cestou, která vede na sever, na první odbočce (po pár metrech po červené turistické značce) otoč na (11).

27)

Nacházíš umouněný plátěný pytlík. Uvnitř nacházíš něco málo jídla (snad malou plechovku kukuřice), takže si můžeš připsat jeden potravinový příděl. Ale především je zde krabice s dvanácti náboji a dámskou pistolí – derringer. Proč by si to tady někdo schovával? Nad tím můžeš přemýšlet později. Raději to popadneš a pokračuješ dál v cestě. Podle mapy je kus odtud na sever pár srubů. Jakési Mariánskohorské stavení. Podle značky v mapě se tu občas zdržuje trapper – obchodník s ulovenou zvěří. Ten by mohl mít nějaké střelivo na prodej. A třeba ti ho prodá za pár zajíců, které cestou jistě zvládneš ulovit.

Buď se inspiruj mapou, a zastav na jednom z míst, kde by se mohli zajíci nacházet, nebo si vyber místo, které se ti bude cestou zamlouvat a pak otoč na (32). Můžeš to vzít dále po žluté značce a dále po zelené, nebo to vzít neoznačenými a dosud neprobádanými cestami. V tom případě smíš získat 1 \$, který při průzkumu náhodou nacházíš.

28)

Bandita padá mrtvý k zemi. Rychle jsi jej prohlédl. Má u sebe krabičku nábojů (12 patron) a 3 \$. Štěstí v neštěstí. Vrať se nyní k Osamocené skále a vylez na ni. Pak otoč na (24).

29)

Už toho máte v nohách docela dost. Snad už brzy budete v bezpečí. A skutečně. Před vámi se rozprostírá velká planina s náspem uprostřed. Kdysi velká přehrada, kterou bandité před lety vyhodili do povětří, aby zaplavili městečko dále po proudu a v nastalém zmatku mohli vykrást zdejší banku. Je to už dávná historie, ale je to vlastně také důvod, proč je zdejší kraj tak pustý. Od té doby uplynulo mnoho let. Pár dobrodruhů si na kraji u lesa postavilo malý srub. Třeba budou mít něco na prodej?

Nyní nastal čas, abys spočítal své dolary. Za každých 12 zbývajících nábojů můžeš získat zpět jeden dolar. Stejně tak pokud máš nějaké narýžované zlato nebo drahokamy (plastové žetonky představující hrudky zlata, či imitace zlatinek). Za každý kus máš právo na jeden dolar. Dále smíš prodat ulovené kožešiny – 3 \$ za kus. Pokud máš:

- | | |
|------------|---|
| 0 – 5 \$ | Není to zlé. Přežil jsi, zažil jsi neuvěřitelné dobrodružství a možná si koupíš ve zdejším srubu něco málo na zub. Ikdyž spíš asi ne. |
| 6 – 10 \$ | Na zelenáče slušné. Je to o něco málo víc, než jsi měl na začátku. A to se cení. Takže hurá na pivo, tequila, nebo... spíš na limonádu. Beztak se po ní stříli z pistole nejpřesněji! |
| 11 – 20 \$ | To je dobrý výsledek! Takový průměrný. Když k tomu připočteme i to, že jsi živý a zdravý, tak je to vlastně |

slušná výhra! Kromě pití zaženeš jistě i hlad něčím malým na zub. Tak nazdraví!

20 – 30 \$ Zdá se, že jsi dokázal obrat nejen bandity o peníze, ale našel jsi také většinu skrýší, splnil mnoho aktivit a možná jsi i ulovil nějakou tu zvěř. Každopádně dobrá práce! To vypadá na dobrého pistolníka!

30 \$ a více Zlatokop, pistolník a trapper v jednom! Vyhrál ji všechny souboje s bandity, které jsi obral o peníze i náboje, našel jsi nejspíš všechny skrýše a ulovil co se dalo. V záhybech rejžovací pánve se ti usadil ne jeden drahokam a to vše zasluhuje hlubokou poklonu! Dobrá práce! Tak se jdi pořádně odměnit do zdejšího srubu!

30)

Spali jste tak tvrdě, že jste si ani nevšimli noční návštěvy. Nechala vám zde vzkaz: „Dokázali jste svoji odvahu i statečnost. Vaše životy budiž ušetřeny a za vaši námahu vám náleží spravedlivá odměna. Tichý Vít si dobře všiml mapy, kterou bledé tváře držely v rukou při posledním setkání, proto Tichý Vít prozradí místo, kde se nachází mnoho energie, kterou lze získat a občerstvit svého ducha – a možná i měsíc. To místo nazývá se – Stříbrný soutok.“

Znovu si uvědomuješ, že staříkova mapa vám zachránila život. Pokud se rozhodneš snídat, proškrtni příděl v počítadle. Nemáš-li už žádný k dispozici, smíš si dát skromnou snídani, především pokud jsi včera sbíral borůvky k snídani. Balíte si vybavení a vyrážíte na místo označené indiánem v mapě. Až zde budete, otoč na (31).

31)

Je to krásné místo, kde se spojují dva potoky v jeden. Poblíž rostou zakrslé borovice i vysoké smrky. Říčka tvoří nádherné tůně průzračné vody, kterou se tu a tam proženou lesklá šupinatá těla pstruhů. Rozhodnete se zkusit své štěstí a vytahujete rýžovací pánve.

Návod na rýžování najdeš na konci tohoto sešitu. Pokud máš k dispozici imitaci zlatinek, zkus do rýžovaného materiálu na pánvi pár zrněk

přihodit a zkus je vyrýžovat. Pokud je nemáš k dispozici, vezmi si na konci rýžování i za neúspěšný pokus jeden žetonek napodobující hrudku zlata.

Ať už máte plné kapsy zlata, nebo jen promrzlé ruce od studené vody, vydáváte se dále po proudu říčky, přičemž se můžete rozhodnout ještě zkusit zlatokopecké štěstí (25). Jinak pokračujete dále po proudu říčky. Až se před tebou rozestoupí vysoký les, nebo si budeš chtít prostě odpočinout, otoč na (34).

32)

Zastavuješ se, protože mezi stromy vidíš pobíhat pár zajíců. Derringer je pistole, která nedostřelí daleko (pokud hraješ s šiškami namísto pistolí, smíš nyní „střílet“ lehké krátké klacíky, třeba 3 cm dlouhé a na prst tlusté). Musíš se proto k cíli vždy nepozorovaně přiblížit. Nezapomeň, máš pouze dvanáct ran a potřebuješ alespoň tři úlovky!

Nechej svého společníka, aby někam umístil terč zajíce. Pak se zkus opatrně plížit a až si terče zajíce všimneš, vystřel na něj. Každý zásah znamená jeden úlovek!

Až doputuješ k Mariánskohorskejmu stavením, otoč na (7).

33)

Tohle bude ideální místo pro lov! Tady se bizoni určitě chodí pást na tu nejlepší šťavnatou travu. Proč ale žádného nevidíš? Hrozivé zařvání za tvými zády ti dává jasnou odpověď. Úlekem celý zbledneš, když pár metru od sebe zpozoruješ hrozivého medvěda.

Nechej svého společníka, aby umístil terč s medvědem.

Pokud vlastníš dámskou pistoli, musíš medvěda trefit alespoň 5x, pokud máš zašlý revolver, musíš zasáhnout alespoň 3x. Pokud se ti nepodaří medvěda zabít, nebo nechceš plýtvat střelivem, odevzdej ze svých peněz 3 \$. Jestli jsi ale ubránil svůj život, smíš medvěda stáhnout kůže, kterou třeba někdo v budoucnu vykoupí. Jestli se tak rozhodneš, najdi alespoň půl metru dlouhý klacek tlustý alespoň jako tvoje zápěstí a ten musíš nyní nést.

Můžeš se dále vydat rovnou k tajné skrýši (4), nebo můžeš zkusit zlatokopovo štěstí a vydat se nejkratší cestou k potoku (9).

34)

Tomuhle se říká Divočina. Říčka protéká údolím, kde jsou po obou stranách mechem pokryté močály. Po levé straně po směru proudu říčky rostou borovice kleče, které tvoří přírodní bludiště. Po chvíli míjíte poslední takovou zakrslou borovici a před vámi se rozprostírá vysoký les. Dáte si krátký odpočinek a pokračujete dále. Pokud budete všímaví, najdete určitě pěšinku, kterou lesem chodí zvěř. Tahle pěšinka se postupujícím údolím stane stále větší a větší cestou. Jdete správně. Až dorazíte na místo v mapě označené jako Protržená přehrada, otoč na (29)

Počítadla:

Dolary

\$	\$	\$	\$	\$				

Náboje

Příděly jídla

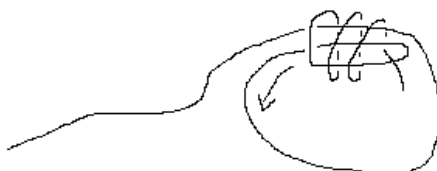
0	0				
---	---	--	--	--	--

Zde si můžeš poznačit, jaké číslo odstavce jsi naposledy četl

--	--	--	--	--	--	--

Jak zacházet s lasem

Vytvoř si smyčku na jednom konci lana tak, aby se volně dala stáhnout a aby měla asi půl až jeden metr v průměru. Možná ti pomůže nákres. Je to podobný uzel, jakým se váže vlasec na rybářský háček. Pak smyčku chytni pravou rukou (jsi-li pravák) tak, by uzele ležel skoro naproti tvému úchopu, lépe však zhruba v jedné třetině. To při roztočení lasa pokůže smyčce, aby zůstala rozevřená. Ukazováčkem při tom ukazuješ po provaze tvořícím smyčku. Nyní smyčku roztoč nad hlavou tak, že pohybuješ celým zápěstím. Hezky pomalu, aby ti smyčka nepadala na hlavu a zároveň se velkou rychlostí nedeformovala. Druhou rukou přidržuješ zbývající provaz, ale nechej jej prokluzovat, aby se nezamotal. Pak hoď smyčkou na cíl. Ukazováček ti pomůže, protože když na cíl ukážeš, tak v ten moment pusť smyčku, která snáze zasáhne cíl. Chce to trochu cviku, ale neboj, zvládneš to!



Jak rýžovat

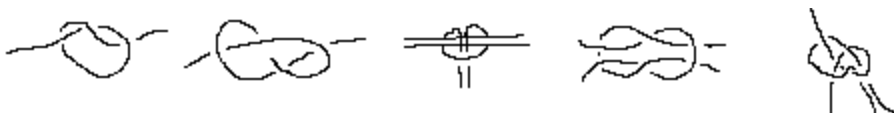
Pokud použiješ ruční rýžovací pánve, nepřekopeš koryto potoka, nebo nebudeš rýžovat tam, kde je to zakázané (např. Safírový potok poblíž osady Jizerka), neděláš nic nelegálního. Naber si do pánve hrst písku a párkrát s ní pod vodou zatřes, aby měly těžké částičky možnost propadnout se na dno pánve. Pak opatrnými krouživými pohyby těsně pod hladinou docílíš toho, že se těžší částičky materiálu udrží na dně pánve a ty lehčí se odplaví pryč. Nakonec ti v pánvi zůstanou ty nejtěžší, kam patří třeba právě zlato. V těchto končinách to bude spíš výjimka, na nějaké natrefit a proto si buď z pánve vyber kamínky, které se ti líbí, nebo do materiálu na začátku nasyp trochu imitace zlatinek a snaž se, aby ti na pánvi zůstaly jako poslední.

Pokud nemáš k dispozici rýžovací pánev ani nic, co by jí připomínalo, naber prostě hrst šterku a písku a zkus se alespoň podívat, co za minerály a horniny v říčním dně najdeš. Třeba se ti nějaký kamínek bude líbit a ponecháš si ho na památku.

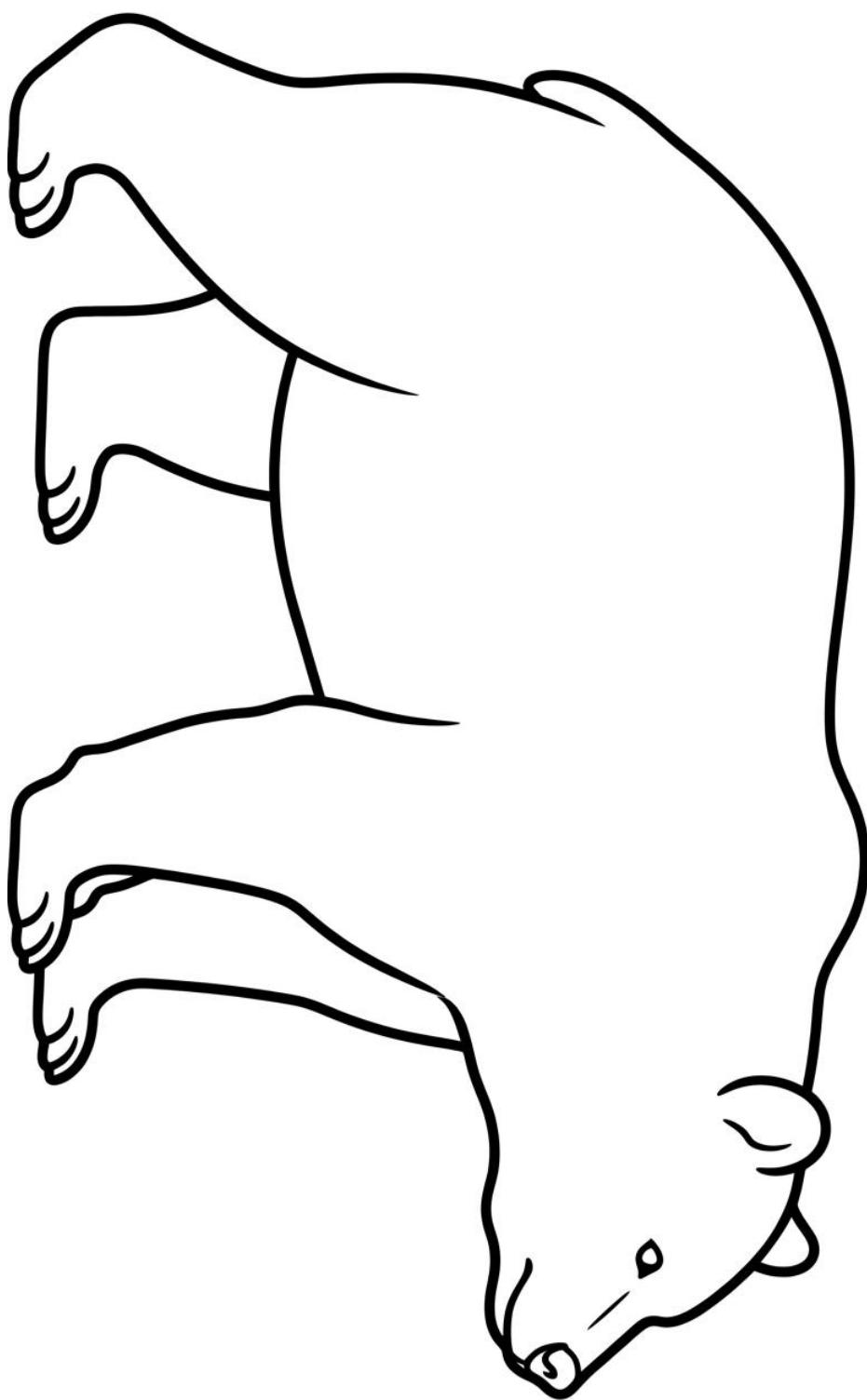
Volitelné aktivity

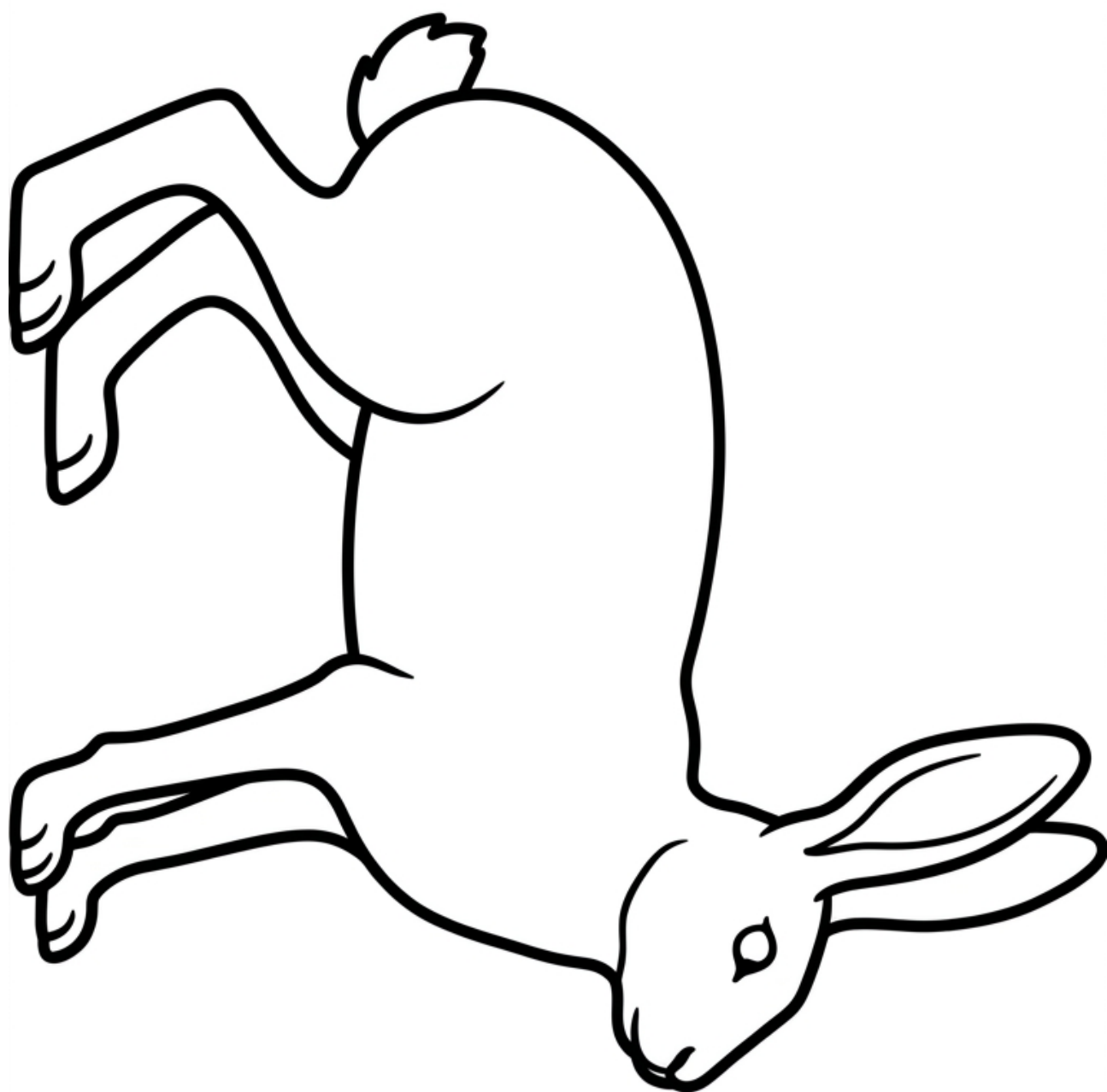
Když se budeš po cestě nudit, zkus nějakou z těchto aktivit. Za každou splněnou získáš jako odměnu jeden dolar!

- Pojmenuj zajímavá místa a zapiš je do mapy. Je to liduprázdná divočina, můžeš být tedy první, kdo místa pojmenuje! Vymysli a zakresli alespoň pět názvů.
- Spočítej, kolik schodů jsi vyšlapal, hned na začátku tvého putování. Schody jsou dlouhé ne jak týden, jak se říká, ale spíš jako rok!
- Zkus uvázat těchto pět uzlů



- Dívej se kolem sebe, zda najdeš studánky nebo prameny pitné vody. Najdi alespoň tři.
- Dej si v hospůdce na Knejpě nebo u Protržené přehrady dva různé nápoje. Klidně i z vlastní zásoby.
- Najdi ptačí pero, pak z něj vytvoř talisman. nebo si ho dej za klobouk.
- Vyřezej si ze dřeva nůž nebo lžíci a použij jej/ji při jídle.





Mapa k dispozici ve zvláštním dokumentu
– vytiskněte ji na samostatný list formátu A3 –

