

# Letem pohádkovým světem

*Neuvěřitelná cesta za dobrodružstvím.*



Naše cesta do pohádky začala úplně obyčejně. Všichni jsme si představovali, jak malým dobrodruhům ukážeme naši pohádkovou říši se všemi pohádkami a jejími obyvateli. Ale stalo se něco hrozného! Z pohádkové knihy se nám ztratili pohádky.



Naši malí dobrodruzi nečekali a hned nám nabídli svou pomoc. Aspoň trochu jsem se mohl začít usmívat. Což je u šaška dost podstatné. Během pobytu našich dobrodruhů jsme našli pohádky, které se ztratili a taky jsme přišli na to, kdo tuhle neplechu začal.



Já se toho za celý pobyt nakecal až dost. Tak nechám prostor i dalším. Každá verze je jiná a zajímavá, ale všechny jsou pravdivé. **Šašek**



Bylo, nebylo, před dávnými časy jedno pohádkové království uprostřed lesů, kterému moudře a spravedlivě vládli král s královnou. Ti měli celou pohádkovou říši hezky pod kontrolou a dobře se o ni starali.

Jednoho léta se však rozhodli malinko si odpočinout od královských povinností a vydali se spolu na dovolenou. Aby v říši

nenastal chaos, pověřili královští manželé vládou po dobu své nepřítomnosti svého dvorního šaška a rádce v jednom. Jenže co se nestalo.... Jakmile vladaři království opustili, už se začaly dít



příšerné věci. Zmizela kniha pohádek, někdo ji určitě musel ukrást! Tato kniha je velmi důležitá, jsou v ní zapsány všechny pohádky a taky je ke každé z nich přidáný i její vlastní medailonek, který pohádku chrání a zajišťuje, že jsou všichni její hrdinové v pořádku a bezpečí. Ale teď bylo



vše pryč...

Šašek tedy musel začít knihu hledat, a aby na to nebyl sám, požádal o pomoc i své kamarády Rytíře, Princeznu, Trpaslíka a mou maličkost – Sněhurku. Ale protože nás pořád bylo málo, zavolali jsme si na pomoc 25 těch nejšikovnějších, nejodvážnějších a nejmilejších pomocníků, pohádek dobře znalých, jakých se jen v království nacházelo.

První pohádkou, kterou bylo potřeba zachránit, byla ta o Zvonilce. V Hvězdné roklince se dělo něco velmi neobvyklého a roční období se začala rychle měnit. Museli jsme tedy zachránit všechna zvíátka, postarat se o ně a nakrmit je. Taky jsme sbírali květiny, abychom nasýtli včelky, dali jim možnost pracovat a postavili jsme jim včelí úly.



Dalšího dne jsme se vydávali na dalekou cestu, a aby nás nebolely nohy, sestrojili jsme si důmyslný vůz, tzv. žebříňák, který nás dovezl až do Kardanové Lhoty, kde jsme se osobně setkali se světoznámým Bleskem McQueenem, jenž je známým bleskovým závodníkem a postrachem všech automobilových okruhů. Dalším dobrodružstvím pak byla záchrana princezny Fiony, kterou po dlouhá léta věznil ve věži tříhlavý drak. Naše statečná výprava s malými pohádkovými odborníky v čele pomohla Shrekovi skolit draka a zachránit jeho milou. Oba jim za to byli velmi, velmi vděční.

Abychom toho nebylo málo, při záchraně království Arendel se díky ztrátě medailonku rozpoutala ohromná zima, za kterou ovšem tentokrát nemohla Elsa. Nejprve se nám podařilo znovu rozproudřit pozastavený arendelský obchod a večer jsme se ohřáli u ohně a něco malého při tom zakousli. Ach, jak nám bylo krásně! Také jsme potkali princeznu Lociku, jejíž dlouhé vlasy nás dovedly až k medailonku. Cesta to byla trnitá, neminulo nás bláto, kopce, vysoká tráva a jiné překážky, ale my se nedali a dorazili do cíle. A protože v pohádkové říši nežijí jen lidé, setkali jsme se také se zebrou Martym, lvem Alexem, žirafou Melmanem a hrošicí Glorií, zvířátky z newyorské zoo, které se rozhodly utéct do divočiny. Nakonec nás čekalo peklo. Teda ne peklo jako něco nepřijemného, naopak, i přes drobné neshody jsme se s čerty, které jsme po cestě potkali v pekle, usmířili a celou naši cestu, která byla úspěšná, jsme spolu s nimi oslavili karnevalem. Rozdali jsme si diplomy, sladké odměny, spoustu jiných drobností a hlavně úsměvy a slova nadšení. Naši výpravu jsme definitivně zakončili v neděli dopoledne, kdy se každý z nás, plný zážitků, vydal zpět domů. Věřím, že jsme se neviděli naposledy, a že se v pohádkové říši potkáme znovu na podzim. Děkuji všem dětem i pohádkovým bytostem za úžasný týden plný dobrodružství a zážitků.



**Sněhurka**



S blížícím se koncem prázdnin čekal na děti doslova pohádkový týden. Z knihy se ztratily pohádky a 25 odvážlivců se vydalo je pomoci Šaškovi hledat a vrátit zpátky. Aby jim hledání šlo rychleji a lépe rozdělily se na 2 týmy: červený, který po celý tábor doprovázeli Princezna a Rytíř a na zelený, který pomáhal Sněhurce a Trpaslíkovi. Proběhla velká vodní bitva, ze které si každý odnesl své týmové tričko, aby se oddily navzájem nepletly. Poté už na děti čekal velmi nabitý program. Strávily den se Zvonilkou, které

pomáhaly stavět včelí hnízda, závodily po boku Blesk McQueena, dokonce pro Šhreka zachránily Fionu z věže před nebezpečnými dračími hlavami. Jeden den se dokonce všechny děti proměnily na zvířátka a po táboře pobíhaly zebry, tygři a medvědi. Počasí nám přálo a tak utíkal jeden den za druhým. Dětem se úspěšně dařilo získávat za svou odvalu medailony a vracet tak zpátky pohádky do pohádkové knížky. A že byly naše děti opravdu odvážné! Nezalekly se ani pekla, dokonce ani samotného



Lucifera a za to si zasloužily odměnu. Poslední večer se proto konal dlouho očekávaný karneval plný nejrůznějších masek a kostýmů. S karnevalem se ale bohužel blížil i konec našeho pohádkového tábora. 9 dní uteklo jako voda a byla tu neděle ráno, den loučení. Děti odjížděly plné dojmů, se spoustou zážitků a nových přátelství. A mě na závěr zbývá už říct asi jen jedno velké „Děkuju!“ za krásný týden s těmi nejlepšími dětmi a pohádkovými vedoucími. Červený týme, byl jsi skvělý! A už teď se všechny těším v říjnu, kdy se společně vydáme letem zpátky do pohádky. **Princezna**

### **Den první - Příjezd:**

Bylo nebylo, za sedmero horami, sedmero moří, sedmero dolinami a sedmero řekami leží Pohádková říše. Království, kde se dávno zastavil čas a kde nikdo a nic nestárne. Království, kterému dlouho a moudře vládli moudrý král se svou krásnou a stejně moudrou královnou. Jejich rádcem byl vždy veselý šašek, schopný dát jim tu správnou radu ve správný čas. No a v tomto království byla Velká kniha pohádek, bez které by Pohádková říše ani existovat nemohla. Jsou v ní totiž uloženy veškeré příběhy, které kdy byly a budou zapsány... A právě v této říši se odehrálo naše velkolepé dobrodružství.... Vše začalo ve chvíli, kdy král s královnou odjeli na svou zaslouženou dovolenou, čehož hned zneužily temné síly, které způsobily, že většina příběhů z Velké knihy pohádek zmizela. Nedotčení zůstali pouze Šašek, Sněhurka s jedním ze svých trpaslíků, a Rytíř, věrný království, spolu s jedinou královskou dcerou, dechberoucí Princeznou. Se zprávou o tom, co se vlastně stalo, přišel Šašek, který se tvářil tak smutně a beznadějně, že málem i zbylé pohádkové bytosti propadly hlubokému smutku.



Tomu našťestí zabránila skupina dobrodruhů, jež zrovna putovala naší říší. Jednohlasně se shodli na tom, že to takto nenechají a že pohádkovým postavám pomohou najít, seskládat a napravit chybějící, či poškozené příběhy a že tak království dají zase do pořádku. Tento slib okamžitě zvedl všem náladu. Nejvíce však Šaškovi, kterému se ústa opět obrátila v jeho typický hřejivý úsměv. Hned se zase rozjařil a počal plánovat, kde by se mělo začít s pátráním. Mezitím, co Šašek plánoval, začali se mezi sebou seznamovat ti, co se ještě neznali. Není totiž možné podniknout velkou výpravu, aniž byste věděli, s kým na ni vlastně vyrážíte... Notabene, když je vaším cílem záchrana celého království. Jenže než se každý s každým seznámil, byla již tma, a tak se pak všichni neprodleně odebrali ke spánku. Jak Šašek moudře podotknul: „Ráno bývá moudřejší večera.“



### **Den druhý – Hvězdná roklinka:**

Když pak ráno následujícího dne opravdu přišlo, vstali všichni plni elánu, nadšení a zápalu pro pomoc našemu království. První, co na dobrodruhy čekalo, bylo rozdělit se do družin, vedených zbylými pohádkovými postavami. Jedna družina byla vedena dvojicí Rytíře a Princezny, no a

druhá pak Sněhurkou spolu s Trpaslíkem. Hrdinové se rovnoměrně rozdělili na dvě poloviny a pod vedením pohádkových bytostí si ještě nachystali svá doposud bílá trička pro následné obarvení, aby se od sebe daly obě družiny lehce rozeznat. Zároveň si obě skupiny zvolily své názvy. Z červeného oddílu se rázem vyklubaly „Princezny a Trolové“ a ze zeleného pak „Saláti“. Po těchto veskrze náročných operacích již nebylo nic, co by bránilo tomu, vyrazit vstříc prvnímu ztracenému příběhu. Tím se ukázala být pohádka o Zvonilce. Proto, aby se její příběh znovu objevil ve Velké knize, bylo potřeba jí pomoci se stavbou včelích úlů, což nebyl žádný lehký úkol, neboť naše hrdiny, při sběru květin pro včelí roje, naháněl hrozivý Včelí Mor. Ten neznal slitování a lovil vše, co se jen pohnulo, a někdy i to, co jen stálo přikováno hrůzou na místě.



Nakonec se však i ten podařilo porazit, včelí úly byly vybudovány a Zvonilka se pomalu mohla začít chystat na návrat do Pohádkové říše. Než se ale mohla plně vrátit, bylo potřeba ještě dokončit barevné rozlišení družin, a tak naše hrdiny čekala velkolepá vodní bitva, na jejímž konci byla obarvena nejen trička, ale i jejich nositelé. Posléze bylo potřeba ještě zkontrolovat, jestli veškeré ekosystémy tohoto příběhu fungují tak, jak mají, a proto se naši hrdinové pustili do sběru pylu, květin a plodů. Do lovu, sázení stromů a do krmení bělic. Při této činnosti je našťestí již nepřepadla žádná zlá bytost, a tak vše rychle odsýpalo. Večer se pak ještě na poslední chvíli všichni vrhli do hledání pokladů Hvězdné roklinky, pro které bylo potřeba se prvně naučit magická zaklínadla ve formě krátkých básniček. Pak již nic nebránilo tomu, aby se Zvonilka se vši slávou mohla vrátit zpět tam, kam právoplatně patří. Tím skončil den a naši hrdinové, znavení úporným snažením, padli jako podřátí a spali až do bílého rána.



do bílého rána.

### **Den Třetí – Kardanová lhota:**

Na další den pro nás Šašek naplánoval cestu do vzdálené a tajemné Kardanové Lhoty, kde je ve vzduchu cítit olej, benzín a Nerezka.





Do tohoto divokého kraje nelze ale jen tak přijít, tam se musí přijít! Proto bylo potřeba první postavit vůz, který by uvezl celou družinu zároveň. Byť nebyl úkol zrovna nejjednodušší, neboť v našem království si obvykle vystačíme s koňským hřbetem, nebo při nejhorším s žebříňákem, tady bylo ale potřeba vybudovat něco většího a silnějšího. Naše odvážné oddíly se tohoto úkolu našťastí nezalekly a bez zbytečného otálení se hned vrhly na stavbu strojů, se kterými posléze absolvovaly dlouhou a nebezpečnou cestu, na které je čekalo hned několik nástrah a úkolů.

Kupříkladu musely prokázat, že nejsou pod vlivem žádné omamné látky... třeba cukru... Následně musely prokázat, že ovládají blinkr, chápou semafor či že dovedou poskládat automapu.

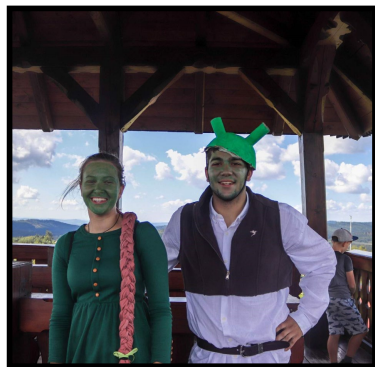
Po překonání záluďných úkolů se všem podařilo dorazit do cíle, do Kardanové Lhoty, kde na ně již čekal legendární závodník, Blesk McQueen. „Kde se flákáte, bando?“ přivítala naše hrdiny a hned všem doporučil, kde se mohou v Kardanové Lhotě osvěžit a ubytovat. Po všech nezbytných ceremoniích byli naši hrdinové vyzváni k tomu, aby se seznámili i s ostatními obyvateli Lhoty a taky aby si o nich zjistili nějaké informace. Vše, co družiny objevily, si pak shromažďovaly na jednom místě v centrální jídelně městečka. Když pak již bylo vše známo, pozval Blesk družiny k účasti na závodu, který se zde každoročně koná. Jelikož nebylo žádného důvodu, proč se této



kulturní akce nezúčastnit, všichni nadšeně přikyvovali a brzy již bylo na startovní čáře možno vidět první závodníky, kteří změřili své síly dokonce se samotným Bleskem. Na závodníky čekalo hned několik různých tratí a žádná z nich nebyla úplně zadarmo. Myšleno jak náročností, tak tím, že se zde samozřejmě točily velké peníze v rámci sázek na jednotlivé jezdce. A všem je jistě jasné, že vyhrát nemohl každý. I tak si to ale všichni užili. Blesk pak všechny ještě pozval, aby si přišli vylepšit případnou špatnou náladu z prohry večer do místního kasína, kde se sám ujal místa za barem. Jako barman měl skvělou příležitost se alespoň trochu více seznámit se všemi závodníky, kteří se zúčastnili velkého závodu, a případně vylepšit náladu těm, kteří ji měli po prohře na bodu mrazu. Když pak toho večera kasino zavíralo, vrátil se do Velké knihy pohádek další příběh a všichni odcházeli na kutě s dobrou náladou a pocitem dobře vykonané práce.

### Den čtvrtý – Bažina:

Následujícího dne nás o pomoc se svým příběhem požádal Shrek, konkrétně o pomoc se záchranou jeho milované Fiony. Spolu s ním jsme se tedy vypravili k nedaleké osamělé věži, které se mezi místními přezdívá Maruška, a tam naši hrdinové svedli lýtý boj s tříhlavým drakem. Za zaznamenání hodné považují rozhovor mezi princeznou Fionou a jednou z dračích hlav. Vše začalo tím, že princezna volala na Shreka, aby ji zachránil před oním drakem, který jí zde, dle jejích slov, mořil hladem. „Kdybys nekecala... Z každého rytíře, co sem přijde, ti dáváme ty nejlibovější a nejlépe propečené kousky... Ale ty vždy jen ohrnuješ nos a teď si ještě navíc stěžuješ, že ti tu nedáme ani najíst... Tomu teda říkám vděk!“ odrkla si uražená jedna z dračích hlav. „Jeden se o ni stará, aby byla v bezpečí... aby měla klidné, teplé bydlo... pomalu neví, kde mu hlava stojí a princeznička se mu takto odvděčí... Ach jo, zatracený dračí život!“ dodala dračí hlava. „Ale to vem čert! Chceš tady toho s hořčicí, nebo s kečupem?“ zeptal se ještě drak. „I ty netvore jeden!“ okřikla ho princezna „Cožpak ti přijde normální servírovat





princezně pečené rytíře?! Copak to se sluší a patří?!" křičela na draka dál Fiona. „Pche, ale ze začátku ti to nevadilo! To až pak, když jsi přišla s tou svou dietou a...“ „A taky bych chtěla někdy do města! Do nějakého butiků a tak“ zasnila se princezna „Takový drak jako ty houby ví, co princezny potřebují...“ Než na tohle stihl drak nějak zareagovat, vrhli se na něj naši hrdinové se Shrekem v čele, a po krátkém boji, bylo vše vyřízeno.

Po chudáku drakovi toho moc nezbylo. Zde bych si dovolil apelovat na všechny ty, co si čtou tento článek... poslechněte si prosím píseň „Dračí“ od

skupiny Žamboši. Kdyby totiž tuto píseň znalo více lidí, určitě by se tím dalo zabránit zbytečným ztrátám jak na životech rytířských, tak na těch dračích. Ale zpět k našemu příběhu. Po tom, co byl drak poražen, osvobodil Shrek Fionu z vrcholku věže a následně oba, spolu i se všemi udatnými bojovníky, vyrazili zpět do Pohádkové říše. Jelikož však drak během souboje spálil přístupový most na popel, bylo nutné se zpět vrátit jinudy. Všechny tak čekal dlouhý a náročný pochod přes vrcholy Troják a Tesák, jehož výsledkem byla sice i spousta bolavých a unavených nožiček, ale na druhou stranu i návrat do našeho milovaného hradu, zasloužený odpočinek a další zaplněné strany v Knize pohádek.

### Den Pátý – Arendell:

Pátého dne naší záchranné akce zamířili dobrodruzi do ledových plání Arendellu, kde je hned ze začátku přivítala princezna Elza, která je pak provázela zbytkem dne. Ztráta příběhu z Velké pohádkové knihy znamenala pro tento svět citelné ochlazení a ekonomický úpadek. Již od překročení pohádkových hranic, se všem srážela pára u úst a všude bylo možno vidět jen led a sníh. Voda ale nebylo to jediné, co zde zamrzlo. U ledu zůstal i proslulý arendellský obchod. Ve velkém se zde rozmohla kriminalita a na každém rohu bylo možno potkat nějakou loupežnickou bandu. Vzhledem k tomu, jak našim hrdinům cvakaly zuby a také k té jinovatce, co se všem srážela na obočí a Rytíři i ve vousech, bylo potřeba sehnat nějaké další teplé oblečení. Dodatečné svršky se nám podařilo sehnat od skupiny místních loupežníků, kteří sice nebyli úplně nadšeni z našeho setkání, ale to už byl jejich problém... Nutno přiznat, že po naší konfrontaci to byli oni, komu z nepochopitelných důvodů, začaly poněkud cvakat zuby. Tohle sice nebylo úplně hrdinské řešení, ale na druhou stranu dobrodruzi oblečení, které loupežníci nepochybně zcizili, následně vrátili právoplatným majitelům. Když se všichni dostatečně oblékli, pustili se do získávání dalších zásob, jako byly třeba pytle s čajem atd.



Najít dodatečný proviant nebyl zas až takový problém, neboť se vše nacházelo hned v táboře banditů, které se již podařilo porazit. Horší bylo se vyznat v tom chaosu, který zde vládl, a tak dalo docela zabrat poskládat byt třeba jen jednu plnou bednu pu-erhu, výtečného zemitého černého čaje, či lapsangu, což je další výtečný čaj a v kombinaci s prvně zmiňovaným pu-erhem tvoří takzvanou „Živou vodu“, někým hanlivě nazývanou

„Nekromant“. I s tím si však naši hrdinové zvládli poradit, a tak se podařilo získat dostatečné množství zásob pro znovunastartování obchodu v Arendellu. Jako tsunami se dobrodruzi vrhli na spící arendellský trh a rozpoutali zde obchodní bouři nečekaných rozměrů. Jejich nástup byl až tak velkolepý, že probudil zájem místní obchodní policie, která na nic nečekala a okamžitě se pustila do četných namátkových, a někdy i hloubkových kontrol.

Běda tomu, u koho bylo objeveno nějaké nelegální zboží jako třeba suchý led či nějaký nebohý troll. Za takový kšeft nešťastníka čekal tvrdý postih. Večer se pak ještě všichni ohřáli u velkého táborového ohně, jehož záře a žár, spolu s další navracenou pohádkou, přidal zase kousek naděje na šťastný konec příběhu do Šaškova, stále lehce posmutnělého, srdce. Po tomto dni se mu ale jistě usinalo hned o něco lépe, stejně jako všem ostatním.

Za zmínku stojí i to, že v noci se dobrodruzi pokusili vypátrat bájný hotel knížete Drákuľy. Ovšem přes to, že v lese potkali pár bubáků,

Hotel Transylvania zůstal jejich zrakům bohužel skryt...



### **Den šestý – království Corona, domov Lociky**

Další den patřil princezně Locice, jejím kadeřím, a také kouzelným květinám, které najednou ne a ne vyrůst. Něco se stalo s jejich magickými semínky a ty nechtěly začít klíčit. Jedinou nadějí bylo zkusit vyset semena nová, a zkusit tak rostliny vypěstovat takříkajíc de novo. Já vím, že tohle se taky úplně nejvíce jako práce hodná hrdiny, ale to

ani jednu z družin neodradilo od toho, aby Locice pomohly. Prvně bylo potřeba sehnat kouzelná semena a taky vodu, kterou se pak mělo zalévat. Posbírat semínka nebyl zas až takový problém, horší to ovšem bylo s vodou. Tu strážili čtyři různí strážci a nevydali ji jen tak kde komu. Každá družina, která chtěla nějakou vodu získat, musela prvně splnit úkol, který jí strážce zadal. Po jeho splnění strážce hrdinům trochu vody vydal a ti si tak postupně střídali dostatek na následující sázení. Když měli všichni dost vody i semínek, pustili se rychle do díla. Naskytl se tak jedinečný pohled na dvě skupiny: Saláty a Trolly & Princezny, které důkladně všechno pěkně zvoraly, pak zasely kouzelné osivo, udusaly, zalévaly, lovily přemnožené larvy bělásků, a nakonec vše pěkně pohnojily... A to vše proto, aby květiny vyrostly ke kráse. Později během dne Locika všechny vyslala podél svých vlasů, které se jí během sběru semen trochu zašmodrchaly v lese s tím, že na jejich konci bude k nalezení její kouzelný medailon, bez kterého se její příběh zpátky vrátit nemohl. Když i ten poslední z posledních dorazil až na konec posledního pramene, bylo dokonáno, medailon byl nalezen a my se mohli s klidným srdcem vrátit zpět do našeho královského hradu.



Naše velké pátrání si postupně zřejmě začínalo vybírat

svou daň, soudím tak podle toho, že jsme se ráno všichni probudili se stejně divným pocitem, že se nám zdálo o tom, jak v noci hrabeme pexeso a marně se snažíme vypátrat, kde se ukrývá ta zatracená druhá kartička do páru... No, co si budeme povídat, prostě noční můra.

### **Den sedmý – Madagaskar**

Sedmého rána se pod Šaškovým vedením dobrodruzi vydali na Madagaskar. Přivítal je zde lev Alex, který vtrhl na nástup jako staletá voda a všude hledal své tři přátele.

Díval se všude, dokonce našim hrdinům prohledal kapsy, a i pod čepice se jim kouknul. Když ani tam nic nenašel, naklonil se ještě okýnkem do vraku letadla, který se povaloval za ním. „Glooorie?! Mártý?! Melmene?!“ duněl Alexův hlas v trupu letadla. „Ano Alexi? Tady jsme.“ odpověděla mu Glorie, která se mezitím objevila z naprosto opačného směru, než kam se



Alex zrovna díval. Za ní se z džungle vynořil ještě Mártý s Melmenem a parta čtyř přátel tak byla rázem kompletní. Aby se naši hrdinové začlenili do tohoto ztraceného příběhu, bylo potřeba si první vyrobit zvířecí převleky. Neprodleně se vrhli na výrobu škrabošek a brzy se již po okolí pohybovalo velké množství lvů, tygrů, žiraf, zeber, opic a občas se také vyskytl nějaký ten hroch nebo motýl. Když se pak všichni naučili pořádně rozeznávat, kdo je kdo, stala se jedna nemilá záležitost... Udeřila střevní chřipka! Pravděpodobně muselo jít o nějakou klasickou cestovatelskou nemoc, neboť tu ještě nebyli tak dlouho, aby něčeho výrazně moc snědli či vypili. Každopádně tak jak tak všechny něco dostihlo a nikdo se nestačil divit, jak rychle dovede člověk utíkat, když je patřičně motivován. No, a co si budeme, motivace řadou různých průjmů dovede být velmi silná. V takových chvílích je každý rád, když se někde poblíž nachází latrina, a dokonce člověk dovede být i vděčný za zácpu. Když se pak hrdinům konečně podařilo jakžtakž vzpamatovat, došlo jim, že zde vlastně nemají téměř žádné zázemí, a protože se pomalu ale jistě blížil večer, nezbylo jim nic jiného, než si urychleně vybudovat alespoň nějakou tu chýši. Stihli to všechno jen taktak, neboť se brzy přihnala strašlivá bouře a všichni byli rádi za to, že se mají kde skrýt. Každopádně se jim podařilo nalézt další část ztracených pohádek a po návratu do našeho království se ve Velké knize objevily další zaplněné strany. Prakticky všechny strany tak již byly zaplněny, až na pár ohořelých, zapáchajících sírou... To, co zde původně bylo, nás očekávalo následující, předposlední den pohádkového putování.



### **Den osmý – Peklo:**

Ráno všechny přivítal zvláštní zápach a pocit toho, že je něco velmi špatně. Ve vzduchu se vznášel odér síry, všude bylo horko a skrze kouř nebylo skoro vidět na krok. Když posléze hrdinové spolu se Šaškem přišli do jídelny, nestačili se divit skrze to, jak ta se změnila k nepoznání. Po oknech a dveřích tančily plameny, zápach síry zde byl ještě mnohem silnější než venku a v temných koutech se cosi pohybovalo, cinkalo, a ne zrovna přívětivě bručelo. Když si oči přivykly na zvláštní přítí, všimli si, že se na druhé straně místnosti rýsuje děsivý trůn a na něm sedí ještě děsivější postava s dlouhými drápy a s rohy na čele. V okamžiku, kdy se všichni s obavami dívali na Luciferův trůn, vyřítli se z koutů místnosti čerti chřestíc řetězy a proklínajíc naše hrdiny do pátého kolene nejméně. Když už se zdálo, že je vše ztraceno, vystoupil Šašek před obě družiny a



oslovil vládce pekla: „Co to má znamenat? Kde to jsme a co po nás chcete? Tohle jsou čisté duše, ty vám nepatří, Lucifere! To ty moc dobře víš...“. „Co peklo schvátí, už nikdy nenavrátí... To bys měl zase vědět ty, Šašku.“ Odpověděl mu s úšklebkem Lucifer „Už se nám nelíbilo, jak jsme neustále odsouváni na druhou kolej, žádná pořádná pohádka o nás není... Tak jsme se rozhodli, že si to trochu upravíme, zbavíme se ostatních příběhů a na jejich místa dosadíme svoje verze pohádek! A teď se objevíte vy a začnete nám hatit naše plány? To teda ne! To se nestane... a vy už tady zůstanete!

Což mi připomíná, doufám, že jste si vzali ručníky, za půl hodiny vás čeká vaše první koupel v kotli...“

zašklebil se ještě Lucifer a pokynul pekelníkům, aby naše hrdiny spolu se Šaškem vyhnali z trůnního sálu. Venku před budovou se pak Šašek obrátil na zkušené dobrodruhy: „Nevěste hlavy! Tohle si nenecháme líbit, nějak se odsud dostaneme a pečlivě za sebou zabouchneme dveře... No a ideálně necháme klíče v zámku z druhé strany... kdyby náhodou měli náhradní.“



sakra málo. Lucifer navíc vypadal velmi brkem. Snažil se zrovna sepisovat pohádky po čertovsku, ale zřejmě mu to moc nešlo. Hrdiny pak odbyl s tím, že je třeba ještě propustit, ale prvně musí jít nalovit nějakou pekelnou havěť pro čerty na oběd. Neprodleně se pustili do lovu a postupně se jim podařilo nashromáždit velké množství pekelných zvířat. Mezi jinými ulovili třeba pekelného lva, medvěda, opici či zajíce. Inu, čerti mají zvláštní chutě. Po obědě pak Lucifer dobrodruhy navedl, ať se zkusí podívat po okolních vrších, že tam někde je Pekelná brána. Zpětně by se dalo říct, že asi úplně nevnímal, neboť si právě se zoufalým výrazem v očích pročítal to, co zrovna před chvílí napsal a soudě dle jeho výrazu se mu to úplně nelíbilo. Při letmém pohledu přes jeho rameno bylo možno vidět velké množství kaněk a spoustu přeškrtnaného textu, který byl čitelný asi stejně, jako když škrábe kocour. Družiny nechaly Lucifera Luciferem a vyrazily prozkoumat okolní hory. Prošli mnoho vrcholů s poetickými názvy, jako třeba „Luciferova koruna“ nebo „Dáblovo kopyto“ a nakonec se jim podařilo Pekelnou bránu odhalit. Kolem ní se děly divy. Z dálky bylo vidět skupinu čertů, která prováděla nějaký zvláštní



rituál. Z dálky nebylo úplně vidět detaily, ale vypadalo to tak, že vždy jeden z nich něco hodil, podíval se z blízka na daný předmět a pak začal velmi rychle běhat ve vyznačeném kruhu. A běhal a běhal, až najednou zmizel. A tak se to opakovalo s každým dalším čertem, jen s tím rozdílem, že každý běhal jinou dobu. Nakonec tam již nestál nikdo. Dobrodruzi se přiblížili až k bráně a na místě, kde mizeli čerti, našli hrací kostku a cosi, co připomínalo obrovské „Člověče, nezlob se“. Většina se na to jen zmateně dívala, ale Šašek velmi rychle pochopil, o co se jedná. „Je to jasné jako facka!“ řekl, „Pekelná brána je začarovaná jako tato dětská hra. Kdo chce projít, musí si hodit kostkou, nastoupit do hry a dostat se do cíle. To nevypadá, tak strašně ne? Tak pojďme na to.“ Dodal ještě a hodil kostkou. Trvalo to několik kol, ale nakonec všichni bránou prošli

a ocitli se na nádvoří hradu v Pohádkové říši. Když pak Šašek nahlédl do Knihy pohádek, byl akorát svědkem toho, jak se ohořelé strany zacelují a jak se na nich objevuje Čertovská pohádka. To se dalo vzít jako důkaz toho, že hrdinové nad Peklem vyhráli a že je zřejmě už nikdo pronásledovat nebude.

### Epilog:

„Dokázali jsme to! Kniha je zase kompletní!“ jásal Šašek. Po dlouhém putování po příbězích se tak konečně podařilo dát do pořádku celou Velkou knihu pohádek, a zbylo tak akorát vše řádně oslavit. A jak jinak ukončit dobrý příběh než pořádným bálem. Večer na všechny čekal velký pohádkový bál, kde se tančilo, hodovalo a kde vládla dobrá a přátelská nálada a dobrý pocit uspokojení z vykonané práce.

Tak a tím končí naše pohádkové dobrodružství. Děkuji všem těm, co se ho zúčastnili. Jak vám, našim hrdinům, tak všem těm, co stáli v pozadí tohoto tábora. Děkuji Ketty (Šašek) za

skvěle naplánovaný program a ošetřování všech bolístek, děkuji oběma Petrám za skvělé jídlo a dobrou náladu v kuchyni. Děkuji našim vedoucím, Honzovi alias Trpaslíkovi, Agi známe též jako Sněhurka a samozřejmě také Princezně Káji. Bylo to skvělé lidi! Doufám, že za rok to zopakujeme!

No a velké díky patří také Mussurovi a Peti Novotné, neboť když se objevily komplikace, byli jste to vy dva, kdo nám je v velké části pomohl vyřešit a kdo nad námi bděl... Moc vám oběma děkujeme a věřte, že pokud to náhodou nebylo vidět, tak si všeho toho, co jste pro nás udělali, neskutečně vážíme. Ještě jednou díky.

P.S.: Těm kašparům, co mě a Agi zásobovali dopisy s šiframi... to víte, že si „zahrajeme“, ale abyste se ještě nedivili :P

P.S.2: Promiň, Adel, ale i když je už skoro měsíc po táboře, k tvójí šifře jsem se ještě nedostal...:( Ale to půjde ;)

Rytíř (známý též jako Skalda) Děkujeme všem, kteří se na táboře podíleli přímo i nepřímo. A hlavně za super atmosféru všem dobrodruhům z řad dětí i Rytíři, Sněhurce, Trpaslíkovi, Princezně a našim Peťám za skvělou krmí.

Těšíme se na všechny zase na další akci. A co bude další rok?? Přiblížím Vám to jedním heslem: “Za Aslana”.

□a□ek

