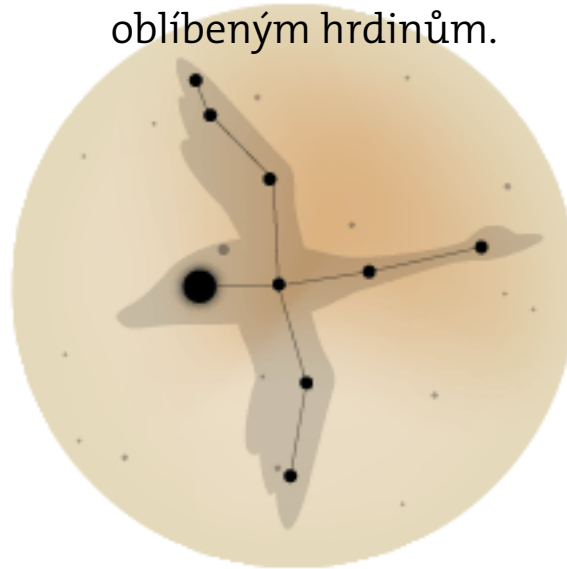


ZEUS (1)

Vaši loď přepadla obří bouře. Loď se potápí, všichni námořníci už viděli blížící se smrt.

V tom se zjevil starodávňý bůh Zeus a nabídl vám obchod. Všechny vás zachrání, pokud pomůžete jeho oblíbeným hrdinům.



Pomůžete Herkulovi
sehnat zlatá jablka.

Zkusíte žirafu ?!

Zajdete za Perseem
na jeho výpravu.

Pomůžete Arkasovi
na lovu.

Běžte tedy
za **Herkulem (2)**

Moc nevíte co tím Zeus
myslí.

Najděte **Žirafu (18)**
a zeptejte se jí,
co by potřebovala

Najděte **Persea (6)**
a zjistěte co plánuje.

Arkas je na stopě **Velké
Medvědici (11)**. Najděte
jej a ujistěte se,
jak se mu daří.

HERKULES (2)

Herkules potřebuje, jako osmý úkol od krále Rystheua, natrhat zlatá jablka.



Vyrazíte s Herkulem rovnou
na sklizeň.

Strom se zlatými jablky je
na cizím území.

Jdeme najít strážce zahrad.

Před takovou výpravu je třeba
se osvěžit.

Po cestě potkáte Draka.
Ten je rozzuřený, že jste vstoupili
na jeho území.

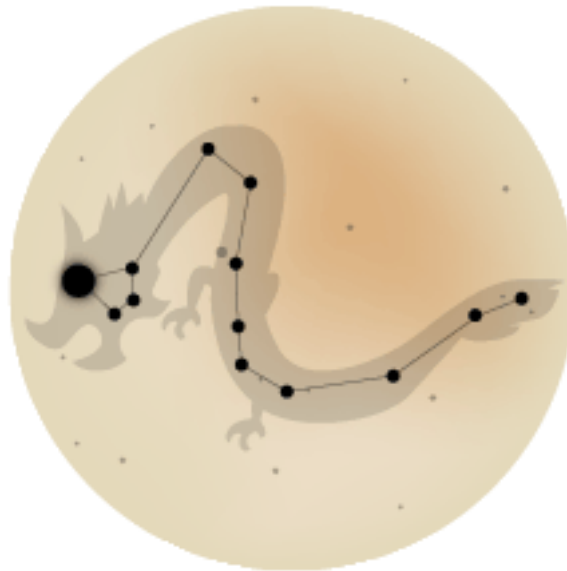
Odnese vás domů,
zpět za **Diem [Zeus (1)]**

Jabloň chrání **Drak (3)**.
Běžte za ním.

Jděte k řece **Eridanus (4)**

DRAK (3)

Sad se stromy, které plodí zlatá jablka, hlídá stooký drak.



Společně s Herkulem Draka
zabijeme.

Pokud máš Šíp.

Draka z dálky zastřelíme.

Nabídneme Drakovi obchod.

Jste silnější než Drak, ale on je mrštný a vidí všude.

Po litém boji vás Drak zatlačí zpět k **Herkulovi (2)**

Drak si dřív, než ho vůbec zahlédnete, všimne, že se na něj chystáte.

Přepadne vás ze zálohy a odnese zpět k **Diovi [Zeus (1)]**

Drak chce jedině Satyrův šíp. Pokud ho nemáte, běžte zpět za **Herkulem (2)**

Pokud máte Šíp.

Drak ho s vámi vymění a vy máte *Herkulův úkol splněn.*

Běžte za **Diem (1)**

ERIDANUS (4)

Herkules vás zavede k ledové horské řece Eridanus.



Před další cestou se v řece
vykoupete.

Oslovíte satyra, který se přišel
také osvěžit.

Půjdete dál po cestě přes řeku.

Po koupeli se cítíte skvěle.

Plní sil se vrátíte k **Herkulovi (2)**
domů.

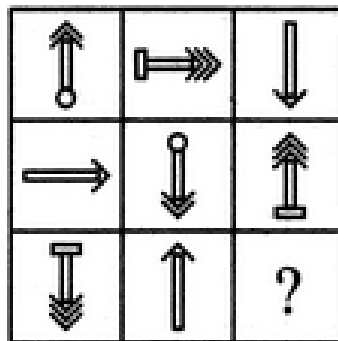
Satyr se s vámi dá do řeči
a vypráví o svém umění střelby
Šípů (5)

Záhy, kousek od řeky, narazíte
na Draka. Ten vás rozlobeně
zažene zpět k **Herkulovi (2)**

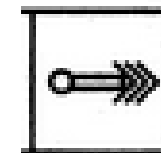
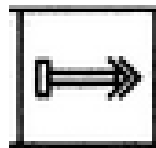
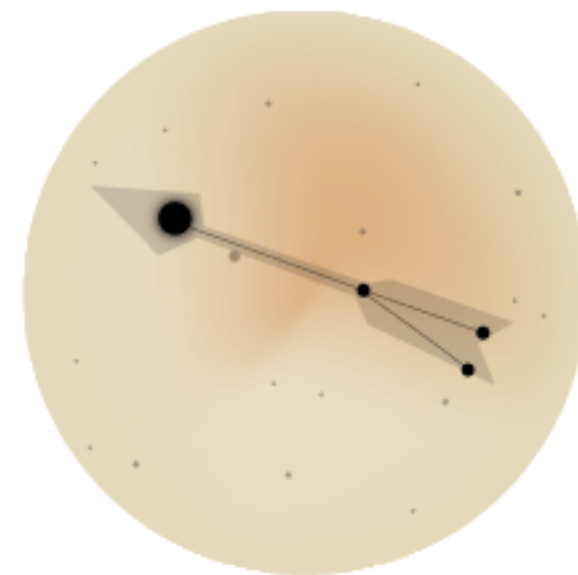
ŠÍP (5)

Satyr si s vámi skvěle poklábosil. A pozval vás k sobě domů do Zbrojnice.

Ukazuje ti svoji sbírku vzácných zbraní.



Který šíp mu ještě chybí, aby měl kompletní řadu?



Ano přesně takový by ještě chtěl.

Satyr vám jako znalčům-
sběratelům **daruje** <Šíp>, který
má ve sbírce dvakrát.

Pak se s vámi vydá za **Drakem (3)**

Hm, o takovém šípě ještě
neslyšel.

Rozloučíte se a ty se vrátíš
k **Eridanu (4)**

Nesmysl, takový šíp
by ani nelétal.

Vrať se domů za **Herkulem (2)**

PERSEUS (6)

Perseus dostal za úkol zabít Medúzu.

Jako pomoc od bohů dostal od Athény smrtící srp a lesklý štít. Od nymf dostal kouzelnou mošnu, která se přizpůsobí velikosti věci vložené v ní, okřídlené střevíce a Hádovu přilbu neviditelnosti.



a okřídlených střevíců.

Chytíte Medúzu pomocí mošny

Připlížíte se v Hádově přilbě.

Zaútočíte se štítem a srpem.

Medúzu chytíte, ale po cestě se jí
podaří vyklouznout z mošny
a zmizet.

V oceánu narazíte na **Delfína (25)**

Medúza kromě mnoha očí
i dobře slyší. Odhalí vás
i neviditelné a v boji zažene zpět
k **Diovi [Zeus (1)]**

Medúzu sledujete v odrazu štítu,
a podaří se vám ji tak zabít
pomocí srpku.

Z její krve a mořské vody se zrodí
Pegas (7)

PEGAS (7)

Na příkaz boha Poseidóna se z krve Medúzy a mořské pěny zrodil sněhobílý okřídlený kůň Pegas.



Zjistíte od Pegase, kdo je vládcem této země.

Zkusíte od Pegas zjistit více o Poseidonovi

Osedláte Pegase a s jeho pomocí vyletíte na Olymp

Pegas obývá všechny vysoké hory
a má dobrý přehled.
Prozradí vám, že na tomto
ostrově vládne král **Kefeus (8)**

Pegas vám řekne, že má Poseidon
spor s místní královnou
Kasiopeou (9)

Taková troufalost!
Když to zří Zeus, ihned vás
za trest strhne z koně přímo
do hlubin oceánu.
Naštěstí vás vyloví **Delfín (25)**

KEFEUS (8)

Při pohledu na krále Kefeua vám hned bylo jasné, že jej něco trápí.
Krátce s ním promluvili a uzavřeli dohodu.

Jeho dcera Andromeda byla za trest přikována ke skále jako oběť pro mořskou příšeru. Trest na královskou rodinu seslal Poseidon, neboť králova manželka Kasiopea ve své pýše prohlašovala, že je krásnější než všechny nymfy oceánu.



Zeptáte se na Kasiopeu.

Zjistíte víc o Andromedě.

Zkusíte najít mořskou příšeru.

Král vás provede palácem a ukáže vám cestu ke královně **Kasiopee (9)**

Po cestě se dozvíte, jak se Kefeus a Kasiopea seznámili.

Král Kefeus vám nabídne, že když zachráníte jeho dceru, dá ji jednomu z vás za manželku, a dá Perseovi <klíč k okovům>

Andromedy (10)

Bloudíš oceánem, a pak narazíš jen na **Delfína (25)**

KASIOPEA (9)

Kasiopea je právě ve svých komnatách.

Dozvídáte se od ní, že její dcera Andromeda byla za trest přikována ke skále jako oběť pro Poseidonovu mořskou příšeru.



Zeptáte se, co bylo příčinou jejího sporu s Poseidonem.

Oceníš krásu Kasiopee.

Navrhnete, že Andromedu zachráníte.

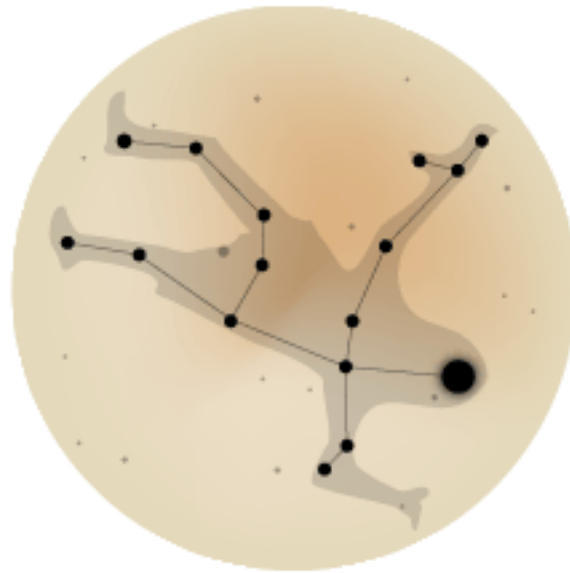
Královna vás usvědčí z troufalého obvinění a pošle vás zpět za **Perseem (6)**

Královna vám na oplátku za lichotku přislíbí **Andromedu (10)** a prozradí vám, kde je uvězněná.

Královna souhlasí se sňatkem Persea a Andromedy a pošle vás zpět za **Kefeem (8)**

ANDROMEDA (10)

Najdeš krásnou Andromedu uvězněnou na útesu kousek od královského paláce.



Pokusíte se Andromedu
vyprostit.

Počkáte si na mořskou příšeru.

Vyrazíte na oceán přemocť
příšeru.

Pokud máte klíč k okovům.

Andromeda uteče a vy zabijete
příšeru, a tím máte *Perseův úkol*
splněn. Odplujete zpět za **Diem**
[Zeus (1)]

Jinak musíte zpět za **Kefeem (8)**

Příšera vás překvapí po setmění,
dlouho s ní bojujete, ale protože
kromě sebe sama musíte bránit
i bezmocnou Adnromedu,
nakonec se stáhnete zpět
za **Pegasem (7)**

Brázdíte celé moře, ale příšera
nikde.

Vyrazíte na oceán, projedete
všechna známá místa oceánu,
až skončíte zpět u **Persea (6)**
doma.

VELKÁ MEDVĚDICE (11)

Arkás je právě na lovu. Líčí na Velkou medvědice.



Zkusíte najít její mláďata.

Zajdete za místní královnou.

Zkusíte Arkasovi medvědice
nahnat .

Při prohledávání hvozdů narazíte
na **Pastýře (15)**

Míříte za sličnou vládkyní, jež má
krásné **vlasý. Berenika (12).**

Při lovu se změní směr větru.
Medvědice vás ucítla a odehnala
vás zpět k **Diovi [Zeus (1)]**

VLASY BERENIKY (12)

Královna Berenika, manželka Ptolemaia III, vás uvítá na svém dvoře.



Nabídnete královně své služby.

Zeptáte se královny na místní divočinu.

Požádáte královnu o pomoc královských lovců.

Berenika vás požádá o pomoc
s hledáním své **Severní
Koruny (13)**

Královna vám poradí, kde se
v kraji pohybuje **Velká
Medvědice (11)**

To královna odmítá, ale nabídne
vám pomoc od místního
Pastýře (15)

SEVERNÍ KORUNA (13)

Od Bereniky víte, že ztracená koruna musí být někde v Paláci nebo v chrámu.



Zkusíte hledat v lesích.

Zajdete do chrámu za kněžími.

Zkusíte hledat v Paláci.

Při pročesávání lesa znovu narazíte na Arkase na lovu za **Velkou Medvědicí (11)**

Kněží vám řeknou, že o koruně nic nevědí a máte jít dál po stopách **Vlasů Bereniky (12)**

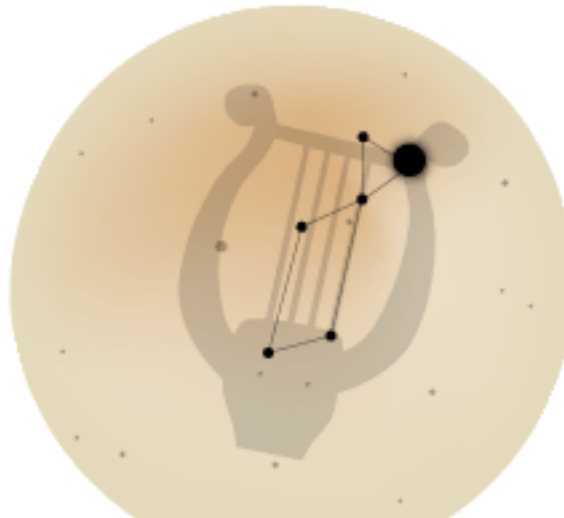
Od služebnictva se vám podaří zjistit, že koruna by mohla být v hudební salóнку. Při hraní na **Lyru (14)** královna korunu vždy odkládá.

LYRA (14)

V hudební salóncu jsou police plné nástrojů. Kromě nástrojů je tady také mnoho sedacího nábytku.

Po chvíli hledání najdete Severní korunu zapadlou mezi sbírku žesťů.

Královna je vám velmi vděčná a nabízí vám odměnu.



Chcete si za odměnu odnést
nějakou věc?

Chtěli byste od Bereniky loveckou
radu?

Chcete, aby vás královské loďstvo
někam svezlo?

Královna vyloví z police svůj
oblíbený nástroj a dá vám <Lyru>
Běžte zpátky za Arkasem
na **Velkou Medvědici (1)**

Poradí vám, ať jdete
za **Pastýřem (15)** a půjčíte si
od něj Honící Psi.

Když vyrazíte, strhne se bouře
loď ztroskotá ale vás naštěstí
zachrání **Delfín (25)**

PASTÝŘ (15)

Na prosluněné loučce se pase stádo ovcí. Již z dálky je slyšet štěkot psů, kteří stádo hlídají.

Když se přiblížíte, psi hned zamíří k vám. Už to vypadá, že se schyluje ke krvavému souboji, když se z poza skály ozve Pastýř a své psy odvolá.



Požádáte pastýře o pomoc
s lovem medvěda.

Zeptáte se pastýře na cestu
k paláci.

Pokud máte Lyru.

Nabídnete Pastýři obchod.

Řekne vám ale, že když najdete
Severní Korunu (13), královna
vám určitě pomůže.

Pastýř místní hvozdy zná a ukáže
vám zkratku rovnou po stopách
Vlasů Bereniky (12)

Pastýř se Medvěda bojí ale
výměnou za Lyru vám půjčí své
Honící psi (16)

HONÍCÍ PSI (16)

Od pastýře jste dostali lístek s instrukcemi, jak k ovládat psi.



Yasv!

Casu!

Laog!

Psi odběhli pryč,
když po chvíli vyrazíte za nimi,
najdete je u **Pastýře (15)**

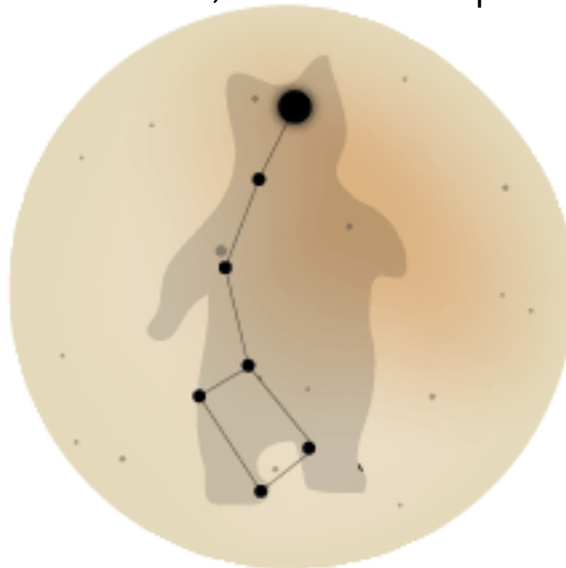
Honící psi chytí stopu a vyrazí
za **Malým medvědem (17)**

Psi se rozutečou a vy skončíte
v lesích, kde jste svůj lov
na **Velkou Medvědici (11)** začali.

MALÝ MEDVĚD (17)

Psi vás dovedou přímo do zad Velké medvědice.

Když vás Medvědice zavětrí, otočí se a rozpřáhne přední tlapy.



Pokud máte Šíp.

Vystřelíte na Medvědici jako první.

Před útokem pokynutím hlavy uctíte bohyni lovu Artemis.

Necháte Arkase, ať první hodí svůj oštěp.

Medvědice se nečekaně odrazí
na opačnou stranu, minete,
a ona vám zmizí z dohledu.
Pokračujte dál za **Honíci**
psi (16)

V tom se zjeví Zeus.
Aby zabránil zabití ztracené
matky Arkase – medvědice –
promění i jeho v Malého
medvěda a oba je umístí
na oblohu. *Perseův úkol „splněn“*.
Běž za **Diem (1)**

Arkas překvapivě zaváhá a mine.
Medvědice uteče.
Pokračujte dál
za **Honíci**
psi (16)

ŽIRAFÁ (18)

Žirafu moc bolí krk a myslí si, že pomůže, když si krk zahřeje.



Mohla by se zahřát huňatým
kožíškem.

Některá zvířata svlékají své
kůže, ze kterých vyrostla. Ty by
mohly žirafí krk zahřát.

Peří přece hřeje.

Vezměte žirafu za **Lištičkou (22)**

Vezměte žirafu
za **Ještěrkou (19)**

Vezměte žirafu za **Orlem (21)**

LIŠTIČKA (22)

Našli jste lištičku. Je roztomilá, zrzavá, a taky huňatá. Ale je maličká, mysleli jste, že bude větší.



Poproste lištičku, aby objala žirafu kolem krku.

Požádejte lištičku, aby vám dala svou zimní srst, kterou před létem shodila.

Nechte lištičku, ať se sklouzne žirafě po krku shora dolů.

Na obejmnutí žirafího bolavého krku je lištička moc malá a další lištičky tu nejsou. Lištička si ale vzpomněla, že zná zvíře, co se umí slunit. Navštivte **Ještěrku (19)**.

Zimní srsti lištičky je málo na to, abyste žirafě upletli šálu. Ale lištička má nápad: had vypadá trochu jako šála.
Běžte za **Hadem (23)**

Klouzání po krku byla pro lištičku zábava a tření žirafí krk trochu zahřálo. Ale jen na chvíli a málo a dokonce krk zajiskřil (jako by byl z ebenu). Ale bolest je stále stejná.
Vraťte se s žirafou domů.
Žirafa (18)

JEŠTĚRKA (19)

Přišli jste za ještěrkou. Zrovna se slunila na vyhřátém kameni. Mrskla po vás jazykem, podívala se na žirafu od kopýtek dole až po růžky nahoře a zeptala se, proč jste přišli.



Odstrčte ještěrku z kamene, aby si na něj teď mohla lehnout žirafa.

Zeptejte se ještěrky, kde byste našli vyhřátý kámen i pro žirafu a její bolavý krk.

Požádejte ještěrku o kůže, které si vysvlékla, když už jí byly malé. Třeba by žirafu zahřály.

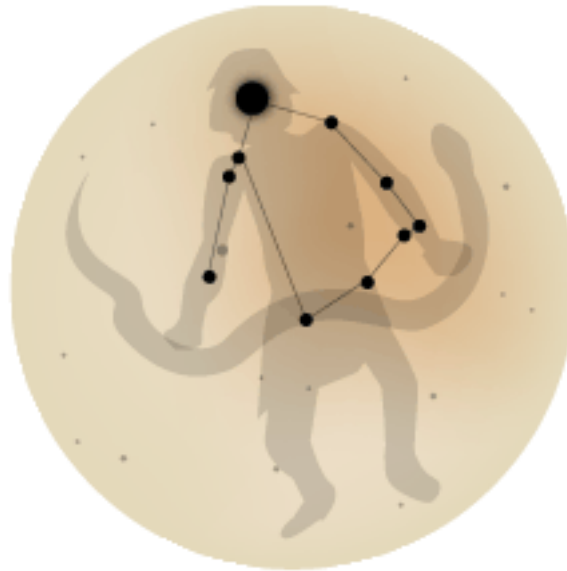
Ještěrka je z kamene pryč,
ale žirafa se na vyhřátý kámen
stejně nevejde ani pětinou svého
krku a kámen k zahřívání
nepomůže. Žirafa se rozpláče tak,
že to vypadá, že z nebe prší. Vraťte
se s žirafou domů. **Žirafa (18)**

Tak velký kámen, aby se na něj
vešla ležící žirafa, ještěrka ještě
neviděla. Ale ví o někom, kdo se
kouká na krajinu shora. Běžte
za **Orlem (21)**

Ještěrka svoje odhozené kůže
nemá, neschovává si je. A taky se
běžně rozpadají na kousky. Ne
jako třeba svléknutá kůže hada,
ten si ji sundává vcelku. Běžte
za **Hadem (23)**

HAD (23)

Našli jste hada i s jeho nosičem, hadonošem (člověkem). Had je mohutný a když otevře tlamu, vidíte jeho děsivé zuby. Teď nevíte, na co a jak se zeptat dřív.



Poproste hada zpovzdálí o jeho kůži pro žirafu.

Jemně požádejte hada, aby se ovinul kolem žirafího krku jako šála.

Opatrně se hada zeptejte na nápad, jak zbavit žirafu bolesti krku.

Hada urazilo, že chcete použít jeho kůži k zahřívání žirafího krku. Výhružně syčí a vy raději utečete domů k **Žirafě (18)**

Hadovi se nápad líbí, ale když už se chystá krk ovíjet, poznáte, že má jiné úmysly než žirafu zahřát. Chce ji sníst. Utečte domů k **Žirafě (18)**

Had vás raději odkáže na svého nosiče <Asklépia>, je to doktor. Ten se žirafy vyptá, prohlédne si ji, a pak poradí: ať žirafa nejí trávu a lístky keřů ta blízko u země a neshýbá se, ale raději trhá lístky z korun stromů a krk vytahuje nahoru. Pak přestane bolet. Kde ale najít takové stromy? Věděl by **Orel (21)**?

OREL (21)

Na skále jste našli sedět majestátního orla s dlouhými křídly, velkým zobákem a mohutnými drápy.



Zeptejte se orla, zda by neporadil, kde najít vhodný kámen k vyhřívání se pro žirafu a její bolavý krk.

Vytrhněte orlovi peří, abyste ho pak dali na zahřátí žirafě.

Pokud vám Asklépios poradil, požádejte orla o pomoc po sdělení této rady.

Tak velký kámen k vyhřívání orel ještě neviděl. Žirafa by se leda mohla opřít o jeho skalní stěnu. A vůbec nikdy neviděl na kameni se vyhřívající žirafy. Víc o žirafách ví **Koníček (24)**, tomu jsou podobnější než ptákům.

Orel vás na sebe nenechá ani sáhnout, zakřičí, švihne po vás drápem a vynadá vám. Peří nedá, přebývajícím nemá, to si radši běžte na **Lištičkou (22)**, která shazuje zimní srst, vy chuligáni.

Když vás posílá Asklépios, orel by rád pomohl s hledáním stromů, ale zrovna hlídá své mladé v hnízdě. Pošle vás za **Koníčkem (24)**, který žije v místech se stromy, jak orel ví. Řekněte mu heslo <„*orel říká*“> a prozradí vám skvělé místo pro pastvu.

KONÍČEK (24)

Dorazili jste až ke koníčkovi. Je to ještě hříbě, za to ale bystré, zvědavé a přátelské. Rádo běhá všude, kde se dá. Je vidět, že je v jeho hnědé hřívě sem tam větvička, jeho kopyta jsou od bláta. Určitě to tu dobře zná.



Zeptáte se koníčka, co by poradil žirafě, aby ji nebolel její dlouhý krk.

Pokud znáte heslo, řeknete ho koníčkovi a čekáte, co se stane.

Zeptáte se koníčka, jestli neviděl tak velký kámen, že by si na něj mohla lehnout žirafa a vyhřívat se.

Koníček vám řekne, že tak hlouhatánský krk jako žirafa nemá, tak neví. Ale kdyby něco bolelo jeho, asi by se zeptal Asklépie, doktora a **Hadonoše (23)**.

Řekli jste koníčkovi heslo, a ten vám poradil skvělé místo pro pastvu plnou stromů se šťavnatými listy rostoucími tak vysoko, že se k nim žirafa nebude muset shýbat a nebude ji bolet krk.

Žirafí úkol splněn.

Vraťte se za **Diem (1)**

Koníček vám řekne, že ještě neviděl, že by se nějaká žirafa vyhřívala na kameni. Ale ví, že to dělají ještěrky, tak běžte za **Ještěrkou (19)**.

DELFIN (25)

Delfín vám nabídne, že vás může odvézt na místa, která zná.



Chcete odvést za Herkulem.

Chcete odvést k Perseovi.

Chcete odvést za Žirafou.

Delfín vás tam rád odveze, ale je to daleko.

Pomozte mu při plavbě a udělejte dohromady 20 dřepů.

Pak můžete za **Herkulem (2)**.

Delfín ale potřebuje pomoci s navigací.

Vyjmenujte společně alespoň 15 souhvězdí.

Pak můžete za **Perseem (6)**.

Žiraf zná Delfín hodně.

Abyste našli tu správnou, musíte vyjmenovat alespoň 20 různých zvířat.

Pak můžete za **Žirafou (18)**.