

ZÁBAVA

Úniková hra: šedesát minut ve středověkém žaláři. A potom? Upálení, nebo svoboda

„Probouzíte se v neznámé starobylé místnosti. Objevením prastarého tajemství, které mělo být navždy skryto, jste se dopustili vážného zločinu, za který byl vynesena trest nejvyšší...“ Úniková hra v autentickém středověkém prostředí podobná populární televizní soutěži Klíče od pevnosti Boyard začíná.

Reportáž Deníku

PETR JIŘÍČEK

Pro vyléčení si poutavého příběhu, proč se ocitáme ve středověkém žaláři, dostává náš šestičlenný tým na hlavy kápě a míříme neznámo kam. Respektive známá kam – čtyři z nás jsou vedeni do mříže do dvou kobek. Další dva čeká připoutání – Sandru na la-byrint, Honzu na skřípec. Je to „odměna“ za to, že dorazili se zpožděním.

Na tahu jsme ale my – Bety, Verča, Lucka a já, tedy čtyři lidé zavření za mřížemi. Jen co odbijí zvony a přestane nás svírat nepřijemný pocit, způsobený naprostou tmou a tajuplnou hudbou, při které si představujeme mnohé, musíme „opozdilce“ navést k vysvobození, aby nás mohli ode-mknout z kobek. Zvony odbíjejí. Kápě sundáváme. Začínáme. Žalář je skutečně autentický, to se musí nechat. Rozhlížení však brzy končí,

čas běží a šedesát minut uteče jako voda. Jenže co teď? Zkoušíme mnohé. Máme přitom na mysli slova průvodce Tomáše: „Fyzickou silou by to zvládlo i sedmi-leté dítě. Nemusíte nic vykopávat, nic ničit, nikam šplhat ani tahat za louče, které byste vytrhli z elektriny.“

ŽALÁRNÍK NA OBCHŮZCE První nápad vysadit mříže z pantů tedy padá. Zaměřujeme se na detaily. Po deseti minutách konečně zjišťujeme, kudy vede cesta, a slovním návodem osvobozujeme Honzu ze skřípce. Teď je na tahu on. Bety s Verčou svůj úkol splnily ještě dříve a Sandra, otočená zády ke zdi, už má také ruce uvolněné a může začít hledat klíče.

Ozývá se však řinčení řetězů, škodolibý smích a bouchání do dveří. Vyba-vujeme si další slova průvodce: „Pozor, žalárníci chodí na kontrolu.“

VŠICHNI ZPĚT NA „STARTOVNÍ POZICI“ Po chvíli klidu pokračujeme v útěku. Klíče nalezeny,

kobky necháváme prázdné. Po chvíli úpěnlivého točení s nástěnným bludištěm se dostáváme k dalším klíčům a překonáváme další zámek.

Ve vedlejším sklepení je toho víc – hluboká studna, na stropě zavěšená železná klec s kostlivcem (zřejmě ne všem šedesát minut stačí), kamna a spousta mučících zbraní.

Po chvíli nalézáme další indicii. „Čtyři zbraně, jedna pec, (?) zářezů, spadla klec,“ stojí v ní psáno starobylým písmem. Jenže co s tím? Mezitím jedna z dam vykřikne. Z díry ve zdi vytahuje brouka – našťastí pro její zdraví jen umělého.

ZVON ODBÍJÍ POTŘETÍ Vracíme se k hádance, kterých nacházíme ještě něko-

lik. V soustředění jsme přeslechli už dva úder zvonů, které značí, že nám uběhla polovina času. „Bem, bem,“ ozývá se potřetí. „Posledních patnáct minut,“ uvědomujeme si.

Ne vše jde samo, proto rádi přijímáme už druhou náповědu průvodce Tomáše. Byť nám za ni bude připočítán čas navíc, sem s ní. Naštěstí se ven dostáváme včas. A nutno říci, že po velice efektivním závěru. Ten ale kvůli snaze o zachování zážitku pro potenciální soutěžící mezi čtenáři nebudu s dovolením specifikovat. Stejně jako některé naše další kroky a činy v průběhu hry. Jen dodám: stojí to vážně za to.

Byť nám jsou nakonec připočítány čtyři minuty za náповědy, a překračujeme

tak asi o tři minuty hodi-nový limit, jsme venku! „Nepůjdeme rovnou na další hru?“ cílí skupina na možnosti vyzkoušet také Hackerovo doupě a Tajemnou pracovnu. Hry jsou totiž tři. Za námi už se ale začíná

scházet další skupina, proto ještě s díky přijímáme samolepky za splnění hry do zakoupeného průkazu, necháváme se v žaláři týmově vyfotit a slibujeme, že brzy dorazíme znovu. A půjdeme na rekord.

Zamčení v místnosti s šedesáti minutami času na to, dostat se ven. Na tomto principu funguje fenomén únikových her. Jen v Ostravě dnes funguje šest společností, které je provozují. Vedle The Chamber (na snímkách) za Divadlem Antonína Dvořáka ještě Escape Game, The Exit Game a Místnost v Mariánských Horách, Duel Park v AVION Shopping Parku a Exit Door na Černé louce. Většina z nich nabízí hned několik variací, na hodinu se tak můžete dobrovolně nechat zavřít například ještě v Hackerově doupěti, Tajemné pracovně (The Chamber), u Alcaponeho, v Dědečkově pokoji, vyřešit Záhadu z Louvru nebo zkusit Egypt či Armagedon.



VE STŘEDOVĚKÉM ŽALÁŘI je nejprve potřeba dostat se z uzamčených cel (snímek 1). Tím se hráčům otevře cesta dál (snímek 2), kde na ně čeká řada nepěkných věcí (snímek 3). Po vyřešení mnoha úkolů a hádanek (snímek 4) se mohou dostat na svobodu, stejně jako náš tým. Snímky: Deník/Lukáš Kaboň

Proč nám chce Andrej Babiš vládnout?

Na to odpovídá reportážní kniha ŽLUTÝ BARON, autorů Zuzany Vlasové a Jakuba Patočky. Kniha poprvé přináší důkladně zpracované odpovědi na otázku, jak souvisí politické působení Andreje Babiše s jeho podnikáním.

Autoři knihy vystupují v dokumentárním filmu SELSKÝ ROZUM (režie Zuzana Píusová & Vít Janeček, D4Film) o souvislostech podnikání Andreje Babiše v zemědělství. Na jeho projekci vás zveme.

Po promítání následuje beseda s autory a s jejich hosty. Kniha Žlutý baron bude na místě v prodeji za akční cenu.

www.zlutybaron.cz

9. 6. 2017 19:00 hodin Frýdek-Místek
Národní dům, Palackého 134

