









<http://fly.atari.org>
peta.nek@centrum.cz

Autor hry: Dariusz Bartoszewski
Autor mapy a návodu: Petr FLY Svoboda

1. V místnosti Baszta windy kolumna (místnost č. 8) použij  **topór** (sekyru), uvolní se ti cesta na východ.
 2. V místnosti Jeden z Pokoj Thora (místnost č. 6) použij  **pojemnik z odrdzewiaczen** (nádobku s odrezovačem), zabrániš tím pádu svícnů při průchodu místností a tím i tvé předčasné smrti.
 3. V místnosti Na Blankách (místnost č. 9) použij  **klucz** (klíč), otevřeš si tak dveře do zahrady.
 4. V místnosti Zarosniete Przejscie (místnost č. 11) použij  **nożyce** (nůžky), díky nim přestříháš květinu, co ti brání v cestě na východ.
 5. V místnosti Jeden z Pokoj Thora (místnost č. 6) použij  **detonator** zde (detonátor), ale musíš mít zároveň u sebe ještě  **kawałek trotulu** (trhavinu) a tím si uvolníš cestu na východ.
 6. V místnosti Wejsciedo lochow (místnost č. 13) použij  **stary klucz** (starý klíč), otevřeš si dveře do podzemí.
- POZOR!** Při vstupu do místnosti č. 13 musíš mít u sebe  **pochłaniacz dymu** jinak se udusíš.
7. V místnosti Komnata zlych mocy (místnost č. 16) použij  **srebrny miecz** (stříbrný meč), zničíš ležící kostru, která tě jinak po přeskočení zabije, a tím si uvolníš cestu na východ.

POZOR! Při vstupu do místnosti č. 16 musíš mít u sebe  **magiczny talizman** (magický talisman), jinak tě visící kostra po příchodu do místnosti zabije. Magický talisman získáš, opravíš-li  **złamany talizman** (polámaný talisman) a to tak, že ho budeš mít u sebe zároveň s  **tubka kleju** (tubou lepidla), které použiješ.


8. V místnosti Zlý duch - Skarb (místnost č. 17) musíš mít u sebe  **tarcza** (štít), protože hned po příchodu po tobě vystřelí kostra, která hlídá poklad. Kostru musíš zastřelit, k tomu potřebuješ  **łuk** (luk) a také  **strzała** (šíp), jinak tě kostra po přiblížení zastřelí druhým šípem a před ním tě už štít neochrání. Poté co zlikviduješ hlídající kostru, můžeš vzít poklad, ale ten jen rozpálený, takže abys ho mohl vzít, musíš použít  **zaroodporne naczynie** (žáruodolné nářadí) a tím získáš  **naczynie ze skarben** (nářadí s pokladem). Tak a teď už se jen musíš dostat ven z podzemí a hurá domů i s pokladem. A k tomu ti pomůže  **bomba z zapalonym lontem** (zapálená bomba), tu získáš tak, že použitím  **swieca** (svíčky) zapálíš  **bomba** (bombu). Po použití bomby se ti uvolní cesta na východ a ty můžeš domů.


POZOR! Bohužel v programu se objevila chyba. Po použití Luku se šípem, začne blikat obraz, jenže se zastaví na o a ty nic neuvidíš, takže si po prohlednutí blikání, nahraj soubor jménem - Roderic part 2 a můžeš pokračovat ve hře.

1	podnieśc	przedmiot
2	połozyc	przedmiot
3	uzyc	przedmiot
4	przeczytać	przedmiot
5	wyjść z menu	


1. Sebrání předmětu
2. Položení předmětu
3. Použití předmětu
4. Přečtení předmětu
5. Opuštění výběru

 **zaroodoporne naczynie**

 **naczynie ze skarbem**

 **księga runiczna**

 **but**

 **tarcza**

 **deseczka**


 **ryba**

 **notes**

 **świeca**

 **pojemnik z odrdzewiaczem**


 **widelec**


 **topór**

 **kanien runiczny**


 **klucz**

 **łuk**

 **jajko**

 **kanien**

 **rog**

 **czaszka**

 **złanany talizman**

 **magiczny talizman**

 **bonba**


 **bonba z zapalonym lontem**

 **kaganek**


 **zapisana tabliczka**

 **konieczyna**

 **pochłaniacz dymu**


 **tubka kleju**

 **magiczny kwiat**

 **nożyce**

 **kawałek trotylu**

 **detonator**

 **stary klucz**

 **manuskrypt**

 **srebrny niecz**

 **strzała**



Map by Petr Svoboda
<http://fly.atari.org>
peta.nek@centrum.cz