

VANDROVNÍČEK - JEDNOTLIVÁ ZASTAVENÍ

START – postav se na červenobílém poličku

1. **Pramen Olzy** – Nabíráš si průzračnou vodu do sklenice a dáváš pozor, abys ani kapku nevyлил; může se ti hodit, až potkáš za Darkovem vodníka.
2. **Na hoře Kubalonka** – Navštívil jsi zdejší horské sanatorium, odpočinul sis a na čerstvém vzduchu načerpal novou sílu – můžeš házet hrací kostkou dvakrát.
3. **Mosty u Jablunkova** – máš štěstí, právě přijíždí vlak ze Slovenska, proto až do Jablunkova násobíš každý hod dvěma.
4. **Prales Mionší** – Sešel jsi z cesty a zabloudil – jedno kolo stojíš.
5. **Zkratka** – chceš si zkrátit cestu, ale dávej pozor, zkratky nemusí být bezpečné. Pokračuj tedy opatrně, nesmíš hodit pětku ani šestku.
6. **Ztratil jsi mapku, vrať se pro ni!**
7. **Jablunkov** – Ulice a náměstí jsou přeplněny davy lidí, všichni míří na horalskou slavnost „Gorolski Święto“. Musíš si koupit vstupenku – to znamená hodit hrací kostkou šestku – teprve pak můžeš vejít do areálu slavnosti a posilnit se ve stánku bramborovými plackami či jinými domácími dobrotami.
8. **Bystřice** – Jéje! Zadíval ses na tanečnický v těšínských krojích, jak tančí „s metlou“ – jedno kolo stojíš.
9. **Rezervace na hoře Tul** – Pokochat se krásou ocúnů a orchidejí ve volné přírodě jako tady nemáš příležitost každý den; užij si to – projdi se kolem.
10. **Jahodná** – Zastavil ses tady a obdivuješ nádherně kvetoucí ocúny a orchideje – jedno kolo stojíš.
11. **Guty** – Prohlížíš si ze všech stran zdejší raritu, dřevěný kostelíček – projdi se kolem.
12. **Javorový** – Cestu na vrchol ti urychlí lanovka, dolů slétneš na rogalu – postupuj podle šipky.
13. **Zlatohlavý had** – Spočítej písmenka v názvu a posuň se o stejný počet políček dopředu.
14. **Český Těšín** – Po Hlavní třídě (Saské kupě) tu kdysi jezdily tramvaje. V naší hře se můžeš přenést do minulosti a jednou takovou se svézt – postupuj podle šipky.
15. **Stonava** – Jsi pozorný a u silnice sis všiml nevelkého pahorku; to je Švédský kopec – za odměnu můžeš ještě jednou házet kostkou.
16. **Těrlicko** – Na Kostelci v Těrlicku se zastavíš u památníku vynikajících letců Žwirka a Wigury – můžeš pokračovat, když hodiš šestku.

17. **Černá kněžna** – Začetl ses do pověsti o Černé kněžně – čekáš, dokud nehodíš jedničku.
18. **Petřvald** – Navštívíš zdejší muzeum, aby sis prohlédl expozici věnovanou historii tramvajové dopravy mezi Ostravou a Karvinou – postupuješ podle ukazatele.
19. **Darkovský vodník** – Máš štěstí, neseš-li si od pramene Olzy vodu – máš čím pokropit vodníka, který tě překvapil na cestě, a můžeš pokračovat bez problémů dál; jestliže si vodu neneseš, musíš se vrátit na nejbližší políčko, kterým protéká řeka Olza. Voda v tomto místě už bohužel není tak průzračná jako u pramene – vracíš se tak dlouho, dokud se ti nepodaří přeskákat modrá políčka.
20. **Dětmarovice** – Už z dálky tě vítají věže tepelné elektrárny a zvou tě k prohlídce provozu – jedno kolo stojíš.
21. **Hraniční přechod Starý Bohumín – Chalupki** – Česká republika a Polsko jsou členy Evropské unie, proto se cestování přes hranice zjednodušilo – svůj hod vynásob třemi.
22. To se stává, máš prostě smůlu, musíš se vrátit.
23. Postupuj podle šipky a možná stihneš Svátek tří bratří v Těšíně.
24. **Těšín** – Právě tu probíhá Svátek tří bratří a ty přijíždíš v převleku středověkého rytíře na koni k zaplněnému náměstí; musíš objet celý dav lidí, než se dostaneš k tribuně – odsud tě kůň zaneše až na první políčko za Skočovem.
25. To je smůla ;-(– následuj šipku.
26. **Zamarsky** – Jeden z nejstarších dřevěných kostelů v Těšínském Slezsku, ten si přece musíš prohlédnout – projdi se kolem.
27. **Skočov** – Minul jsi město a zastavil ses, abys v nádherné volné přírodě pozoroval volavky, černé čápy a kormorány – ve hře můžeš pokračovat, až když hodíš šestku.
28. **Velké Hůrky** – Tady ses v Muzeu Zofie Kossakové dověděl o příhodách skřítky Kacperka a utíkáš do knihovny, aby se o nich dočetl více – svůj hod vynásob dvěmi.
29. **Čantoryje** – Paráda! Čeká tě sjezd závratnou rychlostí sáňkovou dráhou – pokračuj podle šipky.
30. **Visla** – Zaujalo tě muzeum a jiné zdejší turistické zajímavosti – jedno kolo stojíš.
31. Svačina byla skvělá, ale zapomněl jsi po sobě uklidit; musíš snést odpadky do doliny – posuň se ve směru šipky.

Stojíš-li opět na červenobílém poli, gratulujeme! Jsi v cíli!