

POSLOUCHEJ

Poslouchej, jací jsou básníci lháři, co z lesa přiváží
liška na trakaři, prý –

Hra pro dva soutěžící má tato pravidla: do herního pole vkročíte stezkou zvěře. Vězte, že takové cesty bývají krkolomné a úzké a některé mohou být s každým dalším metrem ještě stísněnější (také viz tutorial). Vaším protihráčem se stávají náletové smrčky, kluzké kořeny a gejzíry pichlavého trní, cílem je dosáhnout levelu, kdy se před vámi otevře mýtina. Autoři hry si vyhrazují právo ukončit vaši odyseu v okamžiku, kdy uznají za vhodné, v takovém případě bude průběh následující: protihráč vám překážkami dá jasně najevo, že dál nepostoupíte ani o metr. Nakročení v mírném předklonu a bez možnosti jakéhokoli pohybu pocítíte stav podobný zimnici, po několika vteřinách budete vypnuti. Vědomí naskočí v noci. V poloze na břicho zaregistrujete vyčerpání a okolí natolik prosycené tmou, že nenačtete ruku. Snaha odplazit se z herního pole bude potrestána ostrou bolestí v tváři (příště větev zamíří přímo do oka). Majitelé výkonných zvukových karet se navíc přistihnou v situaci, kdy jejich hlasové ústrojí vygeneruje volání o pomoc, avšak zvuk uslyší z prostoru mimo své tělo. Bude to bláznivé, směšné, skličující: Věta „Jsem tady!“ nabyde charakter bumerangu, který vám přistane mezi očima. Vzdáte to.

A nebruč a poslouchej, jak nestoudně básníci
šmírují v čase, s jakou verzí připelášil zajíc na ocase,
prý –

Hra pro dva soutěžící má tato pravidla: do herního pole vkročíte stezkou zvěře. Vězte, že takové cesty bývají krkolomné a úzké *prsteny jsou jistě zásnubní*

*a les něco takového jaktěživ neviděl, z jeho nepozemských
zárubní obdiv hostů natolik hřměl, až odčarovat muselo
se oblačno,*

*a už rty ženicha a nevěsty skvějí se nektarem krve –
přípitkem na lačno, po němž v jedno splynou, aby se...*

Kam letíš? Kam spěcháš? Hej, počkej, čmeláku
bláznivej!