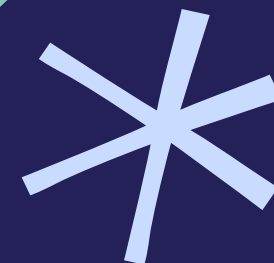
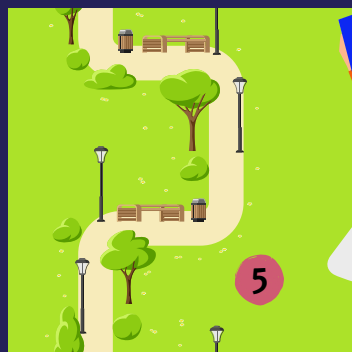


K čemu slouží průvodka?

Každý puntík s číslem na mapě označuje číslo odstavce v příběhu. Neputujete však pouze na řádcích příběhu, ale podle mapy se také pohybujete po Kampě. Pokud vás příběh posílá např. na číslo 5, znamená to, že se máte přesunout na místo, které najdete na mapě označené **5**. Na tomto místě pokračujete ve čtení příběhu, odstavcem č. 5. Každý odstavec je napsaný na míru místu, které je vyznačeno na mapě.



Průvodka obsahuje mapku a obrázkový seznam rozsypaných obrazů od Františka Kupky.

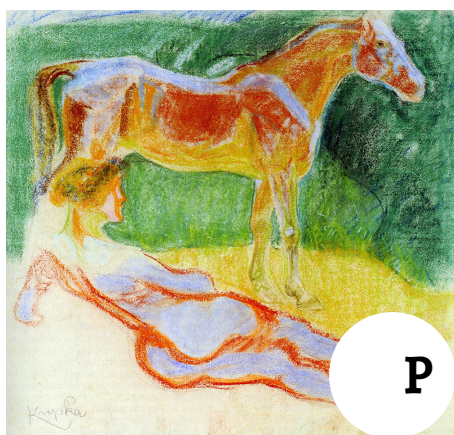
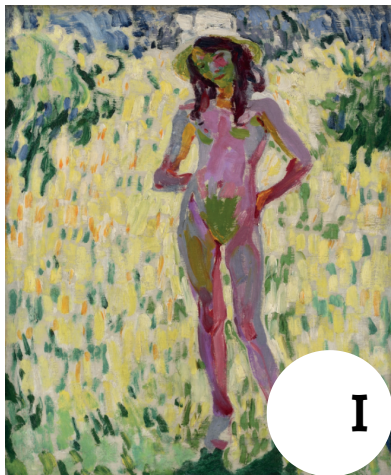
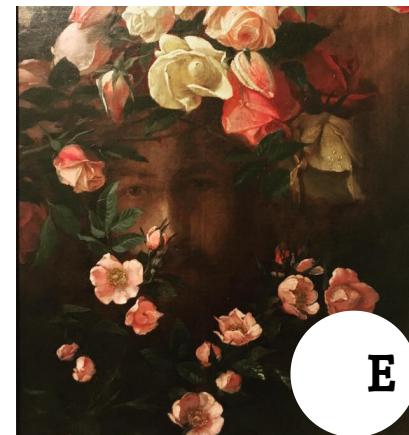
Najdete v ní také text interaktivního příběhu - s pomocí kouzelného kukátka, které si doma předem vyrobíte (návod najdete na našich webových stránkách), se vám s trochou fantazie příběh odehraje přímo před očima.

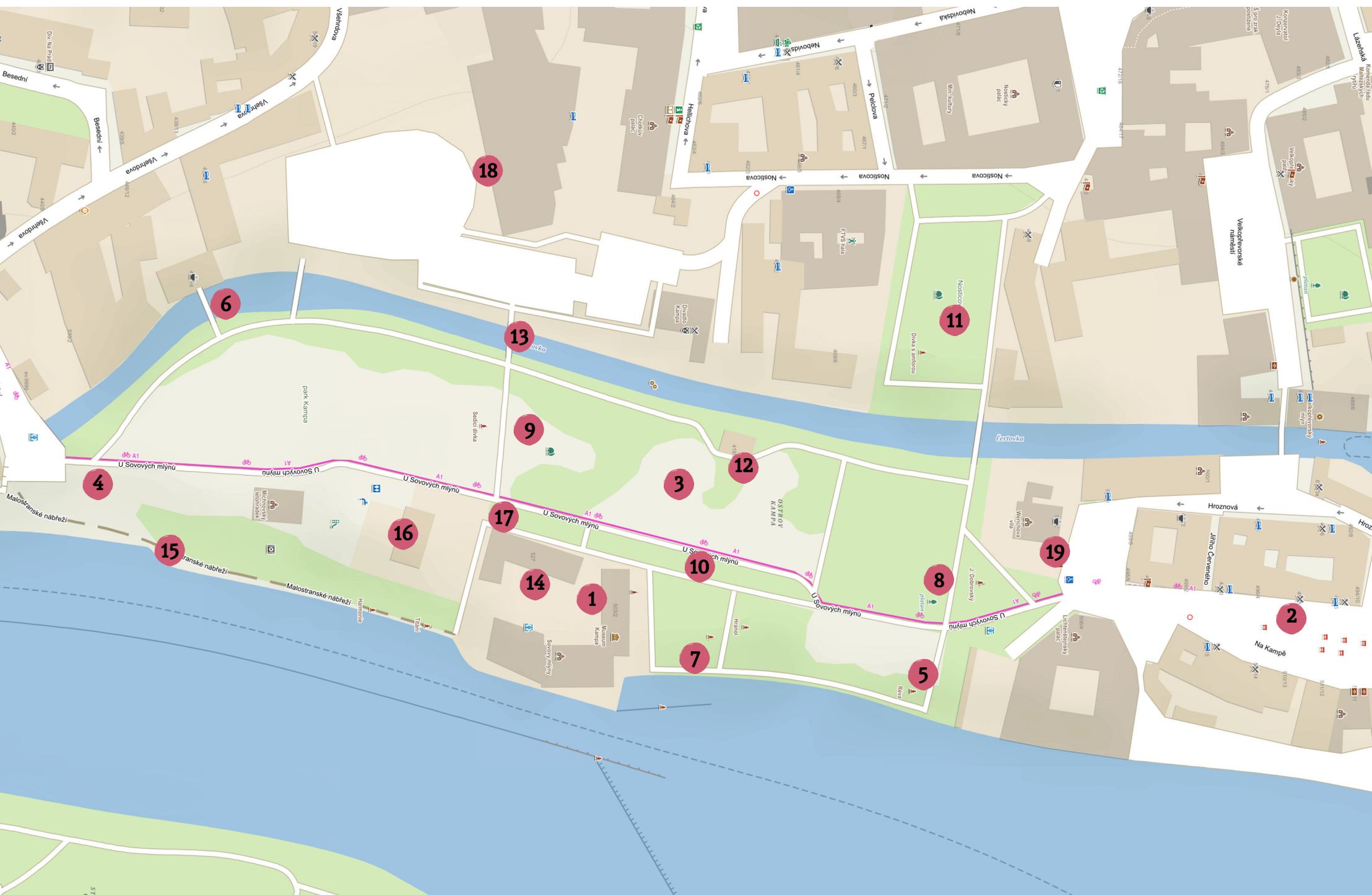
Třeba v něm některé výjevy z obrazů rozpoznáte a díky tomu se vám podaří vystopovat bájného obránce umění, který dovede obrazy vrátit zpátky do musea!

Pokud v příběhu rozpoznáte některý z poztrácených obrazů (viz. obrázkový seznam), запиšte si do bílého kroužku s písmenkem u tohoto obrazu číslo zastávky/odstavce, ve kterém myslíte, že jste ho zastihli. Určitě se vám nepodaří potkat všechny obrazy - nelekejte se tedy, pokud vám některé kroužky zůstanou prázdné. Na poslední zastávce příběhu na vás potom čeká návod, podle kterého budete moci přečíst tajnou zprávu schovanou v průvodce. Tu si potom запиšte do políček s nápisem TAJENKA.



TAJENKA





Text příběhu

Odstavce čtete na těch místech, se kterými jsou spárované na mapě. Vzhledem k tomu, že je text napsaný na míru vždy pro konkrétní část Kampy, doporučujeme při čtení pozorovat okolí a snažit se v něm najít popisované motivy. Postavy, předměty i děje, o kterých budete v příběhu číst, ale většinou můžete spatřit jenom tehdy, pokud se na jednotlivá místa podíváte skrze vaše kouzelné kukátko a zapojíte fantazii! Výjevy si můžete zvěčnit tak, že si je nakreslíte fixem na jednu z vyměnitelných fólií a pohled přes kukátko si na památku vyfotíte. Nezapomeňte také, že téměř v každém odstavci se schovává některý ze ztracených Kupkových obrazů.

1. Stojíš na malebném dvorku Musea Kampa. Nad hlavou se ti leskne ohromná skleněná krychle, ze které je nádherný výhled na Prahu, pod nohama ti protéká průzračný potůček, za zády šumí Vltava a ze všech stran tě obklopují umělecká díla. Vezmeš do ruky své kouzelné kukátko, přiložíš ho k oku a v tom se začnou dít věci. „*Máme tu teď docela povyk!*“ pokřikne směrem k tobě jezdec s rukama až na zem ze hřbetu velkého červeného koně. „*Před několika týdny se nad museem objevil takový černý mrak. Bzučelo to v něm jako v roji včel a na chvíli dokonce zastínil celé nádvoří. Než jsme se stačili vzpamatovat, přiblížil se k támhletěm škvírkám pod střechou a vlétnul přímo do výstavy. Vevnitř to zajiskřilo, ozvala se ohlušující rána a rázem bylo ticho – mrak byl ten tam. Až po chvíli jsme zjistili, že ten podivný úkaz v museu natropil pěknou paseku. Z rámců obrazů na stěnách zmizely všechny postavy, zvířata i další výjevy. Temná síla je prý vyplivla venku v parku před museem a udělala z nich živé bytosti, které zapomněly, že kdysi visely na zdech světových galerií. Bloudí teď Kampou a cestu zpátky do musea asi nikdy nenajdou...A museum bez obrazů? To je opravdová pohroma!*“ zalamentuje si žena s modrými vlasy upírající oči do země. Soucitně na bezradné sochy pohlédneš a zeptáš se jich, jestli přeci jen pro rozuteklé obrazy neexistuje nějaká pomoc. Zajímá tě také, jestli se dá nějak zabránit tomu černému mraku v dalších neplechách. „*To víš, my se odtud nemůžeme pohnout, ale třeba bys nám mohl pomoci právě ty!*“ ozve se z hlubin obrovského zrcadla za tebou. „*Vypráví se, že někde na Kampě bydlí bájný obránce, který dokáže přispěchat na pomoc ve chvíli, kdy je umění ve skutečném ohrožení. Rozhodně by si dokázal poradit s mrakem a umění by vrátil zpátky do musea. Problém je, že nikdo neví, jak vypadá, kde ho najít a jak ho probudit z hlubokého spánku. Když se ale vydáš do parku, trochu se tam porozhlédneš tím svým kukátkem a poptáš se kolemjdoucích, určitě se dozvíš, kde obránce umění najít a povede se ti ho probudit!*“

Sochy ze dvorku tě nemusí dlouho pobízet – tušíš, že tohle je úkol přesně pro tebe. Vyběhneš po schůdkách k brance a za zády ještě slyšíš volání: „*Měj oči otevřené – cestou můžeš narazit i na naše zatoulané postavy z obrazů! Budou se tvářit jakoby nic, ale nezapomeň si pro jistotu poznamenat, kdes je viděl. Taková informace se později může hodit!*“ Souhlasně pokýváš směrem ke svým novým přátelům a vykročíš ven na cestu. Nojo, ale kam se vydat, když vůbec nevíš, kde začít s hledáním?

a) Nějaká dobrá rada by na tebe mohla čekat u Karlova mostu – tam přeci sochy stojí už stovky let a zatím nikdy neutekly. Třeba je obránce někde poblíž, pomyslíš si a **vyrazíš směrem k číslu 2.**

b) Napadne tě, že se vydáš směrem k jednomu z cípů Kampy. Určitě po cestě potkáš někoho, kdo by ti mohl poradit, kde obránce umění hledat. Vydáváš se tedy za štěstím **směrem k číslu 4.**

c) Bezradně stojíš před museem a přemýšlíš, na jakou stranu se dát. Z dumání tě ale najednou vytrhne rezavý kocour, který se ti otrě o pravou nohu, zadívá se na tebe pronikavými zelenými očima a vyběhne směrem ke kamenné zídce, která se táhne podél Vltavy. Řekneš si, že to možná bylo znamení. Protože nemáš co zkazit, **následuješ kocoura až k číslu 5.**

2. Přicházíš na malebné náměstí poblíž Karlova mostu. Už z dálky vidíš, že ve stínu aleje sedí na lavičce honosně oblečená žena s rudě červenými rty a vyčesanými vlasy ozdobenými modrou stužkou. Co kdyby to byla obránkyně umění, kterou hledáme? Když k ní přijdeš blíž, obrátí k tobě své modré oči orámované fialovými stíny a oboří se na tebe: „*Co chceš? Hleď si svýho a vrať se, odkud jsi přišel!*“ No, tak to vypadá, že tudy cesta nevede – taková protiva určitě obránkyně umění nebude...

a) Tak dobře, půjdeš tedy tam, odkud jsi přišel! Ale na dvorku musea tě přece čeká stejné rozhodnutí jako před chvílí – půjdeš na **číslo 4** (k jednomu z cípů Kampy) nebo na **číslo 5** (ke kamenné zídce táhnoucí se podél Vltavy, ke které tě lákal rezavý kocour)? Vyber si jednu z možností a zkus své štěstí znovu.

b) Urazíš se, že tě žena tak ošklivě odbyla a nahněvaně uháníš pryč směrem k **číslu 3**.

c) Ještě jednou si ženu pozorně prohlédneš a všimneš si, že v ruce drží dopis. Jediné, co z něj dokážeš v rychlosti přečíst, je vzkaz: SEJDEME SE DNES U MLÝNSKÉHO KOLA. Přestože nevíš, kdo dopis napsal, riskneš to a vydáš se na schůzku s předstihem – co když tam najdeš toho, koho hledáš? **Překvap ho na čísle 6.**

3. Mašíruješ si to po Kampě, zlost sebou cloumá, a protože koukáš všude možně, jen ne pod nohy, za chvíli ležíš jak dlouhý, tak široký na zemi. Pomalu se zvedáš, naštvaně se oprašuješ od hlíny a najednou si všimneš, že všechno, co ze sebe oklepeš, se zastavuje kousek nad zemí, jako by dopadalo na neviditelnou blánu. Když se pořádně podíváš, zjistíš, že smítka ve vzduchu vytvořila velkou šipku, která ukazuje směrem k Vltavě. Tak tohle už opravdu musí být jasné znamení, pomyslíš si a vydáš se **na číslo 7**.

4. Ocítáš se na samém konci (nebo začátku?) Kampy. Skoro se začínáš bát, že nepotkáš nikoho, s kým by se tu dalo dát do řeči a zjistit od něj, kdo by mohl být tím obráncem umění, kterého hledáš. V tom ale spatříš čtyři obrovské květináče obsypané krásnými květy, které ale v neuvěřitelném tempu z hlíny vyškubává mladá žena. Zprvu si jí málem nevšimneš. Květníky očesává tak rychle, že vypadá spíš jako barevná šmouha. Dokonce si na otrhávání přinesla i skládací židličku! To tě rozzlobí, sebereš všechnu odvalu a slušně jí poprosíš, aby pár kvítků nechala i pro potěšení ostatních kolemjdoucích. Ženu to ale neurazí, naopak ji potěší, že se zajímáš o zeleň ve městě. Bohužel neví nic o obráncích umění, vzpomene si ale, že na lávce u bývalého mlýna na **čísle 6** občas postává tajemný chlapík, který by možná mohl něco vědět. Nezbyvá ti nic jiného, než se zkusit vypravit na **číslo 6**.

5. Přicházíš až k místu, kde končí kamenná zídka a nacházíš zde malé kovové zábradlí. Všimneš si, že se na něm ve větru třepotá červená stuha. Neváháš, vezmeš jí do ruky a tvou pozornost přiláká drobný vyšitý nápis: JIŘÍ ŘEŽE DŘÍVÍ Z BŘÍZY, ZA VTEŘINU ČTYŘI ŘÍZY. Zkusíš větu vyslovit nahlas – co kdyby to byla tajná formule, která probudí obránce umění? Nestane se ale vůbec nic.

a) Vzpomeneš si na zpropadenou čtyřku v jazykolamu a z nouze tě napadne zkusit **navštívit číslo 4** – asi je to něčí chytře promyšlený plán, jak tě dostat na správnou stopu.

b) Jazykolam ti dal zabrat a navíc usoudíš, že tenhle vzkaz ti stejně k ničemu nebude. Protože si nevíš rady, kudy dál, zkusíš se podívat skrz své kouzelné kukátko a ve chvíli, kdy ho namíříš do dálky, objeví

se ti před očima zvláštní barevný vír, který pomalu mizí hluboko v parku. Co když obránce umění není člověk, ale právě takový podivný úkaz, pomyslíš si a rychle spěcháš za ním. Po několika minutách běhu napříč Kampou se ale ozve roztomilé „puf“ a vír se dočista vypaří. Shodou náhod se před tebou ale objeví cesta vedoucí k **číslo 6, ke kterému také vyrazíš.**

6. Cesta tě přivádí k malému stavení, před kterým se točí obrovské mlýnské kolo. K tvému zklamání ale na místě nikoho nepotkáš. Dlouze se zadíváš do vodou poháněného kola, až se ti zamotá hlava a před očima se ti objeví červené, oranžové, žluté a zelené kotouče, které se rozkakují do dalších různobarevných kruhů. Chytíš se zábradlí za sebou a na chvíli si pomyslíš, že už je ten zvláštní přelud pryč. Ale v tom se z mohutného kola ozve hluboký hlas: „*Krok zpátky člověče, tady se tvrdě pracuje! Jestli chceš někde okounět, běž si radši sednout k řece na číslo 7.*“ **Vydáváš se tedy trochu si zaokounět na číslo 7.**

7. Zatímco se blížíš k Vltavě, vidíš, jak na kamenné zídce stojí fousatý mladík v dlouhém hnědém plášti a zamyšleně hledí do rozbouřené vody pod jezem. Musel tě slyšet přicházet, protože se otočí a mávne na tebe. Vydrápeš se za ním, chvíli si povídáte o krásách Vltavy, Dunaje i Seiny a pak se konečně dostanete k tomu, co tě zajímá nejvíc. „*Obránci umění? Inu, je pravda, že jsem už něco slyšel a sám jsem o nich trochu přemýšlel. Jestli mezi námi opravdu existují, určitě budou neobyčejně silní a nepřemožitelní. Tak si tak říkám – znám jednoho chlapíka, co bydlí poblíž. Urostlejšího a nebojácnějšího člověka z Kamy neznám. Sice se mi nesvědilo, že by měl takhle důležitý úkol, ale zkus se ho poptat sám, najdeš ho pod **platanem na čísle 8**. Ještě mě ale napadá, že na někoho důležitého by se dalo narazit i na hrnčířském trhu na **čísle 9**, tam se pořád něco děje!*“

a) Vydáš se navštívit urostlého chlapíka pod platan **na číslo 8**.

b) Víc hlav, víc rozumu – podíváš se na trh **na čísle 9**. Tam určitě bude někdo, kdo ti dokáže poradit.

8. Fousáč od Vltavy měl pravdu – pod platanem se sluní chlap jako hora. Nohama stojí pevně na zemi, levou ruku v bok, svaly na celém těle se mu vzdouvají a jeho vlasy, připomínající lví hřívu, lehce načechrává vítr vanoucí od řeky. „*Pokud hledáš opravdového hrdinu, tak to jsi na správném místě!*“ odpoví silák na tvou otázku, jestli náhodou neví o někom, kdo by uměl ochránit umění. Zatímco ti ukazuje své obrovské bicepsy, pokračuje: „*Ale umění, to mě vůbec nezajímá! Jo, kdyby to tak bylo bojové umění, to by byla jiná!*“

a) Říkáš si, že ten, který o důležitosti umění nic neví, ti asi nedokáže pomoci. Vydáš se proto na hrnčířský trh **na čísle 9**, o němž ti před chvílí vyprávěl muž u vody.

b) Na tohle bezvýsledné chození od člověka k člověku už nemáš náladu. Jdeš bezmyšlenkovitě bloumat po parku **směrem k číslu 10**, třeba tě něco samo cvrnkne do nosu.

9. Před tebou se otevírá veliké prostranství plné lidí. Mezi stánky se prodírá spousta zvědavců, strkají do sebe, naklánějí se k regálům a utrácí zlatáky za hrnky, mističky a talířky. Sem tam nějaký dráteník nebo košíkář, po ukázkovém hrdinovi ale ani památka. Ze všech těch barev očí přecházejí. Přimhouříš je a všechno před tebou se najednou odehrává na dlouhém úzkém páse odpovídajícím škvírkám mezi tvými očima. Lidé se změnili jen na barevné skvrny, které se v rychlosti pohybují ze strany na stranu.

Modrá, červená, bílá, zelená, oranžová... A dost! Z kolotoče barev tě vytrhne podivné šustění, které se překvapivě ozývá ze vzdáleného žlutého keře. Stejně ses na tržišti necítil nejlépe a po hrdinovi ani stopa. Vydáváš se tedy pomalým krokem za zvláštními zvuky ke keři na **čísle 10**.

10. Vidíš před sebou velký žlutý keř, jak se divně třese, naklání se ze strany na stranu a něco v jeho nitru hlasitě chroptí. Pomyslíš si, že zvuky ze sebe vydává nejspíš nějaké zvíře, které zalezlo dovnitř. Opatrně odhrneš větvě, aby ses na něj podíval. V tom se ale z nitra ozve: „Aaaaaau! Jako by nestačilo, že jsem před chvílí dostal ránu míčem do hlavy!“ Neuvěřitelné! Keř ožil pod tvýma rukama! Tichým hlasem na něj promluvíš a vysvětlíš mu, že jsi mu nepřišel ublížit, ale naopak sis na dálku všimnul, že s ním něco není v pořádku. „Vytáhni to ze mě prosím tě!“ zaskřehotá keřík. Prostrčíš ruce skrze větve do jeho útrob. Po chvilce nahmatáš něco hladkého a kulatého. A hele, míček! „No proto! Vsadím se, že když přeběhneš přes támhleten mostek, narazíš na takovou hnědovlasou holku v klobouku, která už má na krajíčku, že se jí ten míček dočista ztratil...“ Mluvicí keř je sice obzvláště podivuhodná věc, ale přesto popadneš míček a vydáš se směrem **na číslo 11**.

11. Kdo by to byl řekl, že se dá mluvicímu keři věřit! Uprostřed zahrady za Čertovkou opravdu sedí do klubíčka schoulená hnědovlasá holčička v klobouku. Jak se přibližuješ, všimne si na zemi tvého zvětšujícího se stínu, zvedne plácem opuchlou tvář, letmo se na tebe podívá a její pohled se zastaví na červenomodrobílém míčku. Oblíčeje se jí rozzáří, utře si usazené oči a zakřičí: „Jééé, tak se přeci jen našel, děkuju! Hledala jsem ho úplně všude!“ Usměješ se na ni, míček jí pohotově podáš a dáš se s ní do řeči. Jediná věc, které nerozumíš je, proč je celá nahatá?

a) Holčička sama v parku a nahatá? Nepotřebuješ se pít se po důvodech – vydáš se hledat její rodiče **směrem k číslu 13**, protože máš dnes obzvlášť velkou chuť si na někoho trochu zažalovat.

b) Nedá ti to a holčičky se zeptáš, kde nechala oblečení. Lehce se zarazí, rozhlédne se kolem sebe, pak se k tobě nakloní a zašeptá: „Tak já ti to teda řeknu, ale slib mi, že si nebudeš myslet, že si vymýšlím! Po cestě sem jsem na Kampě potkala divokou opici, která se baví tím, že po kolemjdoucích hází bláto! Podívej, takhle dopadly moje šaty!“ a ukáže na zablácené šaty, které se suší vedle na slunci. I když tomu moc nevěříš, jdeš se porozhlédnout po opici **na číslo 12** – jestli tam doopravdy je, nemůžeš si to nechat ujít.

12. Jauvajs! Hrouda mokrého bláta ti pleskla do břicha. A další, přímo doprostřed čela! Tak je to pravda, pomyslíš si a naštvane se rozhlédneš kolem sebe. Za malým domkem vedle cesty opravdu uvidíš rozesmátý opičí kukuč. Opice radostí poskakuje ze strany na stranu, pěsti se buší do hrudi a ty se sám sebe ptáš, proč jsi sem vlastně chodil, když jsi stejně tušil, že tudy cesta k pomoci umění asi nevede. Zvědavost je holt zvědavost. No nic, půjdeš se umýt k Čertovce **na číslo 13**, třeba cestou konečně potkáš někoho, kdo bude vědět, jak to umění zachránit.

13. Vypadá to, že na Kampě o náhody není nouze – blížíš se zrovna k mostku přes Čertovku, a v tom si všimneš, že dole pod ním se v proudu vody bezradně potácí ženská postava a loví rukama pod hladinou. Když na ní zavoláš a ona se k tobě obrátí čelem, podle nezaměnitelné podoby ti hned dojde, že to nemůže být nikdo jiný než maminka holčičky, kterou jsi před chvílí potkal v parku. Na vyprávění teď ale není čas – slezeš za ní po srázu dolů do vody a pomůžeš jí na dně Čertovky najít

všechny zlaťáky, které jí do ní nešťastnou náhodou popadaly. Po chvíli už sedíte oba na břehu a žena ti děkuje za tvou obětavou pomoc. Trvá na tom, že se ti musí něčím odvděčit a láká tě do nedalekého mlýna, kde prý dostaneš alespoň malou odměnu. Dočista zapomeneš, co jsi původně potřeboval vyřešit a vydáváš se s ní **na číslo 14**.

14. Čekáš na nádvoří Sovových mlýnů a když se podíváš přes své kouzelné kukátko, uvidíš, že se tu mele mouka jako za starých časů. Zaposloucháš se do hluku, který se i přes tlusté stěny nese z budovy ven a představuješ si, jak uvnitř poskakují všemožná kola a kolečka, pod kterými se hromadí velké kupy čerstvě namleté mouky. Ze snění tě vytrhne až žena od Čertovky. Podává ti krásně zabalený pytlík plný mouky. Pěkně poděkuješ a než ti dojde, že by ses měl ještě zeptat na cestu za obránci umění, žena už se ztrácí za zdí mlýna. Co teď?

a) Poběžím za ní směrem **na číslo 17**, určitě ji ještě dohoním.

b) Z dálky uslyšíš hlasité zařehotání. Kůň? Každý správný hrdina přeci jezdí na koni, pomyslíš si. Ženu pustíš z hlavy a vydáš se po zvuku **na číslo 16**. Určitě tam najdeš toho, koho hledáš!

c) Jsi ze sebe zklamaný, že jsi tak rychle zapomněl na svůj původní úkol a nechal se utáhnout na pytlík mouky. Půjdeš se proto posadit na břeh Vltavy **na číslo 15**, tam si alespoň vyčistíš hlavu od chmurných myšlenek.

15. Achjo, někdo mi tu zabral moje místo na přemýšlení, pomyslíš si, jakmile spatříš, že se po nábřeží sem a tam prochází nafitěná žena s čelenkou, dlouhým bílým šátkem kolem krku a nablýskanými špičatými botkami na podpatku.

a) Dojde ti, že možná právě tohle je tvoje příležitost! Vyrazíš za ní, pochválíš jí kostkovanou halenku a vylíčíš jí, koho už tak dlouho bezvýsledně hledáš. K tvému potěšení paní medovým hlasem odpoví: „*Neznám sice žádné obránce umění, ale vím o někom, kdo se s umělci dobře zná. A ti dost možná zase budou znát někoho, kdo jejich umění chrání. Zkus navštívit mojí skvělou kamarádku, která se často vyskytuje na čísle 18. Mohla by ti dát adresu jednoho malíře, který ti třeba poradí líp, než všichni ostatní.*“

b) Sedat si na nábřeží nemá cenu, klapání jejích podpatků by tě zbytečně rozptylovalo. Snažíš se vzpomenout si na nějaké jiné klidné místo, kde by sis mohl odpočinout od svých myšlenek. Podíváš se zpátky směrem k Sovovým mlýnům. Na konci dlážděné cesty, lemované Vltavou z jedné a vysokou zdí z druhé strany, najednou znovu spatříš ženu, která tě před chvílí podarovala pytlíkem mouky a ty už ses jí nestihl na nic zeptat. Musela si ve mlýně něco zapomenout. Napadne tě, že ona určitě ví, kde jsou obránci umění, jinak by se ti pořád nepletla do cesty! **Vyběhneš za ní směrem k číslu 17.**

16. Řídit se svými smysly se vyplatilo – na vyvýšené terase nad Kampou objevuješ urostlého hnědáka, který neklidně hrabe kopytem v zemi a sem tam hlasitě zařehotá. Všimneš si, že vedle něj v trávě poklimbává žena s vlasy svázanými do drdolu. Kůň na tebe upře své velké lesklé oči a zdá se, že na tebe lišácky pomrkává. V tom vycení zuby a ozve se: „*Tak pojd', naskoč na mě! Dovezu tě za někým, kdo ti už opravdu pomůže! A neboj, já budu zpátky, než se probudíš!*“ Kývne hlavou k pospávající ženě a vyčkává, jak se rozhodneš.

a) Jen tak se vyškrabat na hřbet cizího koně, to by mohlo být posuzováno jako krádež, pomyslíš si a radši si **půjdeš sednout na nábřeží na číslo 15** – třeba tam narazíš na něco méně podezřelého, než je mluvící kůň.

b) S odhodláním riskovat vyskočíš na koňský hřbet. „Vyhodím tě **těsně před číslem 18!**“ zaslechneš ještě a už spolu uháníte proti větru kamsi do dálky.

17. Neutíkáš asi dostatečně rychle, protože žena už ti dočista zmizela z obzoru. Potřebuješ si odpočinout a pořádně se vydýchat. Zastavíš se proto u mohutné brány. Jakmile se o ní rukou opřeš, ozve se jemné zacinkání a ze stěny začnou vystupovat zářivá písmenka. Kouzlo! říkáš si a postupně předčítáš nápis, který jako by psala nějaká neviditelná ruka. **UŽ JSI SKORO U CÍLE! NEVZDÁVEJ SE A VYDEJ SE NA ČÍSLO 18!** To ti dodá novou sílu a naději a **vyklusáváš za číslem 18.**

18. Před tebou se rozprostírá velikánský otevřený dvůr zdobného paláce. Přicházíš k němu blíž a blíž, prohlížíš si všechna ta obrovská zaoblená okna, sochy i terásky, až najednou spatříš zářivě žlutý závoj vlnící se ve větru. Zadíváš se na něj pořádně a zjistíš, že se pod ním pohupuje mladá tanečnice se žlutými květy ve vlasech. Tahle paní určitě bude mít smysl pro krásu a dovede ti poradit, kdo pomůže zachránit umění! Pomalu k ní přitaneš, což na ní udělá dojem. Doširoka se na tebe usměje a obličej se jí rozzáří. „*Tušila jsem, že se tu někdo jako ty objeví! Nic mi nemusíš říkat. Vím, koho hledáš a ráda ti pomůžu. Odpověď na tvoje otázky na tebe čeká na čísle 19.*“ Než stačíš poděkovat, tanečnice je ta tam. Vydáváš se tedy na poslední zastávku **na číslo 19.**

19. Prohlížíš si pozorně vilu před sebou, když tu najednou něco zašustí v růžích pod oknem. Přistoupíš blíž a všimneš si, že z keře na tebe zírá pár hnědých očí. „*Pssst! Ať nás nikdo neslyší!*“, ozve se najednou. „*Jsem František Kupka. To já jsem namaloval všechny obrazy, které jsi po cestě za mnou možná potkal. A právě proto na mě nepůsobila temnota toho zákeřného mraku tolik, jako na ostatní. Jsem sice stejně jako oni uvězněný tady v parku, na rozdíl od nich jsem ale nezapomněl, odkud jsme byli vyhnáni. Vím, že nás může zachránit už jen pověstný obránce umění a dokonce vím, kde ho najdeš a jak vypadá. Za tu dobu, co jsem tady, se mi podařilo ho vypátrat. Najít a probudit k životu ho ale musíš sám. A protože jsem slíbil, že o něm nikomu neřeknu (to aby něco nezaslechly temné síly, které nad Kampou poletují), schoval jsem ti nápovědu, podle které ho najdeš, do jednoho z oken téhle vily. Pro jistotu je z části zašifrovaná tajnou řečí, kterou jsem pro nás vymyslel, aby nikdo nemohl zmařit tento plán. Tak utíkej, naše záchrana je na dosah!*“ Poslechneš Františka Kupku a podíváš se do všech oken vily, dokud nenajdeš slíbený vzkaz, který tě dovede k obránci umění.

Až obránce vypátráš, nezapomeň se s ním vyfotit a fotku nám poslat na lektorskeoddeleni@museumkampa.cz. Probudit ho ale zvládneš jen díky mobilu nebo počítači – proto budeš možná muset vydržet až na návrat domů.

Na konci stránky www.museumkampa.cz/rozsypane-obrazy najdeš ke stažení zaheslovaný soubor. Když do něho zadáš obráncovo jméno (jméno z tajenky v průvodce), ožije a ty si budeš moci jeho souboj s temným mrakem užít z pohodlí domova!